차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

1997 7

최초 공개

킹 오브 파이터즈 '97

THE KING OF FIGHTERS '97

특보!

스퀘어의 최신 슈팅 게임 「아인 핸더」 특급 공개

FF7의 대를 이을 대작 「패러사이트 이브」

얼터너티브 3세대 전쟁 이야기 「프론트 미션2」

SS용 여신전생 「데빌사마나 소울 해커저」

마신전생 「론드」 최신작 탄생

포켓몬스터와 타마고치의 합성체 「디지털 몬스터」 등장

쇼킹정보

차세대 통합 하드웨어 「MCCS」 한국 최초 개발

타마고치 정보국 신설

챔프특급

「철권 3」에 신캐릭터 12명 출현

특별부록 겜훈장 '97

매직 더 개더링

가격 리스트 및 5th Edition Rule Book 게재

겜훈장 '97

겜 훈 장 ?!

집중공략

N64용 스타워즈

PS용 마리의 아트리에

에이스 컴뱃2

힘내라 모리가와군 2호

네오류드

ABC
부수공사기구 한국ABC가입

정가 6,000원

06
9 771227 717002
ISSN 1227-7177

D S T O R Y

CD-ROM
Windows
95

발매원

SAMSUNG

삼성영상사업단

1호도 절찬리 판매중에 있습니다!!!

COMPILE ORIGINAL GAME MAGAZINE

Disc Station

디스크 스테이션
Windows '95

디스크스테이션은 3월, 6월, 9월, 12월 20일에
발매되는 오리지널 CD-ROM 매거진입니다

완전 오리지널 게임 5개+미니게임 2개 수록

환세취호전	RPG
루루의 철권 봄방학	ADV
El-Do-ra-do	ACT
원숭이 천국 2	BGV
퍼즐뿌요	PUZ

- ■DS 오리지널 애니메이션 3개
- ■DS 오리지널 무비 4개
- ■카방클 데스크탑 액세서리
- ■캐릭터 벽지집
- ■하트랜드
- ■오리지널 만화 2편, 4컷 만화광장
- ■애독자엽서 당첨자 발표

DS 특별 인터뷰-환세취호전 제작진 인터뷰

- ■뿌요뿌요 강좌
- ■저패니메이션 철저해부
  신세기 에반게리온
- ■스마슈의 인터넷 항해

6월 20일 발매
Vol. 2(여름호)
정가 ₩19,800

전국 유명서점 및 게임 매장에서 구입할 수 있습니다

통신판매 안내

가까운 은행에 정가 ₩19,800을 입금하신 후 연락해 주세요
연락처: 02)3452-5843　　예금주: (주)KCT

각 은행별 계좌번호

국민은행	760-25-0002-670	제일은행	431-20-073844
한일은행	148-226946-13-001	우체국	013086-0204045

KCT　COMPILE

서울 강남구 역삼동 647-6 재엽빌딩 3F
(주)KCT 우편번호: 135-080 전화번호: 02)3453-1156

THE HEAVEN OF MONKEY

디스크스테이션 전국 총판점

서점

지역	서점	전화
강남	희망사	554-5680
종로, 중구, 용산	동아서적	233-3722
강동, 송파	강동전과	3426-5171
송파(일부)	영동전과	443-2621
은평, 서대문	서부동아	355-5781
도봉구	북부동아	3492-2121
강서, 양천	양서사	699-0839
동작	관악사	823-5121
관악	[illegible]	816-1788
영등포, 마포, 구로, 금천	동아사	859-1077
중랑구, 노원, 동대문	협동사	439-1127
서초	동아교우	585-7761
성북, 강북	동북도서	981-6692
성동, 광진	성동동아	469-2453
안양	대동상사	0343-66-2400
일산	대일도서	0344-977-4428
성남	영광서점	0342-756-6532
수원	영진도서	0331-253-6350
인천, 부평	인광서적	032-884-5588
부천	인천도서	032-612-0845
청주	[illegible]	[illegible]-7637
대전	청림서적	042-254-6799
청주	생터사	0431-60-9618
부산	[illegible]	051-552-[illegible]
	[illegible]	051-244-5465
	[illegible]	051-816-4841
	[illegible]	051-761-0791
[illegible]	[illegible]	053-423-[illegible]
울산	[illegible]	0522-57-1308
마산	동아서	0551-44-4238
김천, 구미, 상주, 문경, 점촌	꿈동산	0547-434-5997
통영	[illegible]	0557-45-5785
포항	학원사	0562-84-8250
경주	일신문고	[illegible]-526-5794
전주	[illegible]	0652-83-7380

게임

지역	매장	전화
용산전자 게임매장	[illegible]	719-1444
세진컴퓨터랜드		
[illegible]프라자		

이 부분을 잘라 엽서에 붙여 보내주시면 추첨하여 푸짐한 상품을 드립니다

D.S 응모권

게임프라자 전국 체인점을 찾아가자!!

체인점	전화번호
서울북가좌점	306-7728
서울고척점	687-7397
서울 중계점	939-5550
서울삼성동점	543-7010
서울방이점	203-6691
서울구의점	456-2561
서울대림점	843-4622
경남 삼천포점	(0593)32-6595
충북제천점	(0443)48-4088 47-6088
충남서산점	(0455)666-0960
대전둔산점	(042)483-4962
대전월평점	(042)489-7303
청주점	(0431)233-3725
대전법동점	(042)628-0789
서울명일점	3426-8604
서울오목점	645-9313
서울약수점	234-1525
서울구로점	863-2055~6
서울신림점	888-3960
서울행당동점	299-7158
서울아현점	312-3764
대전 중촌점	(042)257-9060
광주운암점	(062)524-5708
전북부안점	(0683)81-2962
군산점	(0654)61-3065
전주효자동점	(0652)224-4959
전남순천점	(0661)53-7885
구제주점	(064)24-2566
서울가양발산점	3661-7264
서울서초점	3465-0753
서울사당점	594-6172
경기포천점	(0357)541-2053 32-8827
수원종로점	(0331)251-1617
경기여주점	(0337)86-9759
수원세류점	(0331)34-5580
제주서귀포점	(064)32-0740
속초점	(0392)31-4646
부산 수영점	(051)757-1332
진주 상대점	(0591)52-5519
부산 대연점	(051)628-2324
포항두호점	(0562)49-1018
부산수정점	(051)441-7398
인천만수점	(032)469-6654
안산월피점	(0345)84-6326
경기의정부점	(0351)43-0087
분당푸른마을점	(0342)711-3595~6
용인수지점	(0331)263-8889
경기금촌점	(0348)941-3719
경기용인점	(0335)35-1436
신제주점	(064)44-6988 47-6988
강화점	(032)932-7579
경남 김해점	(0525)37-5879
대구북현점	(053)953-2805
경북 점촌점	(0581)53-8944
수원북부점	(0331)251-7340
경기안성점	(0334)74-5364
금곡점	(0346)592-2087~8
경기김포점	(0341)84-5949
경기산본점	(0343)94-6758
춘천점	(0361)51-4548
원주점	(0371)43-5592

게임프라자 新 상품

하반기 최대의 기대작

삼성게임프라자가 게임프라자로 바뀝니다!

SAMSUNG 삼성게임프라자

Game & Dream HICOM

하이콤 게임프라자

최우수점

전주효자동점
(0652)224-4959

우수점

서울대치점
565-2252

경기광주점
(0347)65-2519

진주점
(0591)745-7213

경북 경주점
(0561)774-5434

경남창원점
(0551)67-0868

전북이리점
(0653)855-6679

광주운암점
(062)524-5708

창원반송점
(0551)84-4971

서울용산본점
703-0828

無 경험
小 자본
5평이상
O.K

체인점·특약점 大모집

게임프라자는 본사와 전국지역 소매점을 직접연결하여 각종 가정용 게임기기·소프트·케릭터(직수입)·PC게임등을 대량구매하여 적시에 가장 안정되게 공급하는 국내 게임 유통 최초의 선진화된 프랜차이즈 전문점입니다.

신규체인점문의: (02)795-5765 (교환 540~542)

특약점문의: 기존 게임매장을 운영하시는데 어려움이 많습니까?
게임프라자가 완벽히 해결해 드립니다.
직통: (02)796-3209

KOEI

三國志V

파워업키트

그 누구의 정복도 용납하지 않는다.
삼국지V 파워업키트 드디어 탄생!!

군주가 되어 중국전토를 통일하는 삼국지V!!
그 재미와 난이도를 한층 UP시키는 파워업키트가 드디어 발매되었습니다.
이미 천하 통일을 이룬 분이나 삼국지에 자신있는 매니아라면 파워업키트와 대결해 보시기를……

매니아를 압도한다!! 삼국지V 파워업키트

3D 그래픽으로 박진감 넘치는 오프닝과 엔딩, 더욱 강해진 컴퓨터 군주의 인공지능 등의 모든것이 당신에게 도전한다.

● 새로운 종료조건 설정
단순히 전국을 통일하는 것으로는 부족하다. 장수를 모으거나 특정한 도시의 공략, 보물이이템 수집, 진형습득, 명성치 엔딩 등 다양한 종료조건을 제시한다.

● 각종 에디트 기능
장수 및 도시, 군주데이타는 물론 장수들의 얼굴이나 보물아이템 등 그 효과까지 편집 가능하게 되어 게임의 변수가 다양하게 등장한다.

● 일기토 모드
파워업키트의 자랑, 토너먼트와 승자진출전, 연습시합을 통해 모든 장수의 일기토를 볼 수 있다. 조운과 관우의 대결, 장비와 여포의 대결, 과연 누가 승리할 것인가?

● 이벤트 추가
도원결의를 비롯, 관우의 천리행, 허전 사냥터 등의 약 20여개 이벤트가 추가되어 게임의 사실성을 더하고 있습니다.

서울특별시 송파구 오금동 23-2 범아 BLDG 2F TEL:(02)401-2581~2 FAX:(02)449-5367

좋은게임 BISCO

(가칭)

와쿠와쿠7

아케이드용으로만 즐기던 와쿠와쿠7
드디어 새턴용으로 완전이식!
참을 수 없는 재미가 밀려온다.

7개의 와쿠와쿠볼에 운명을 건다.

6월20일
동시발매
예정!

SUNSOFT

WOOYOUNGSYSTEM

(주)우영시스템
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855

임팩트 레이싱

IMPACT RACING™

최고의 레이싱 게임과 액션 슈팅의 결합!
리얼한 3D 화면이 사실감을 더해주는 레이싱 게임의 최고봉
임팩트 레이싱!
드디어 일본과 동시발매 예정
기다려 주십시요!

PRESS START BUTTON

COCONUTS JAPAN

◈ 멀티미디어 전문가 과정 20기 모집

청 컴퓨터그래픽스의 학과별 정규 교육과정은 6학기로 구성된 1년제로서 이는 다시 6 개월의 필수과정과 6 개월의 전공과정으로 세분화되어 있습니다. 교육은 주 5일 ,1일 5시간의 강의로 진행되며 풍부한 실무경험을 바탕으로 한 전문 교육팀이 이론과 실기를 나누어 교육하고 있습니다.

모집학과 / 1. 멀티미디어 타이틀과 / 2. 인터넷 웹 디자인과 / 3. 그래픽 크리에이터과

제대로 된 교육만이 전문가를 만듭니다

입학상담 3444-8522~4 (http://www.chungcg.com 인터넷으로도 수강신청을 받습니다.) / 압구정역 4번출구 계룡빌딩 5층 '청 컴퓨터그래픽스'

발매 GAME SOFTWARE

미스트
(MYST)

제작사 : SUNSOFT
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

당신이 우연히 들어가버린 MYST의 세계.
당신의 풍부한 상상력과 약간의 재치,
그리고 훌륭한 지혜로서 이시간과 공간을
초월한 진실된 이야기를 밝혀내는 것이다.

NHL POWERPLAY '96

제작사 : VIRGIN
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

「빙상의 격투기」라 불리우는 아이스 하키. 세계 최고봉이라 일컬어지는 것이 북미 프로하키 「NHL」. 그들과 각국 대표팀이 격돌하는 「NHL POWER PLAY '96」에 당신을 초대한다.

신비의 세계 엘하자드
(EL-HAZARD)

제작사 : PIONEER
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

엘하자드는 일본의 TV 애니메이션으로 작년봄 일본 열도를 떠들썩하게 만든 장본인니다.
총 8개의 엔딩이 준비되어 있으며, 모든 음성의 한글화 작업이 완성도 있게 이식되어 애니메이션 어드밴쳐 게임으로 손색없게 준비되었다.

알버트 오딧세이
(ALBERT ODYSSEY)

제작사 : SUNSOFT
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 6월 발매예정

일본판 RPG를 해본 경험이 있는 유저라면 누구나 알 수 없는 메시지 때문에 고생을 해본 경험이 있을 것이다. 하지만 이제 그런 걱정은 하지 않아도 된다.
한글로 이식된 알버트 오딧세이는 음성과 모든대사 아이템들을 알아보기 쉽게 정리하여 완벽한 게임의 재미를 느낄수 있다.

WOOYOUNG SYSTEM
(주)우영시스템
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855

서울·지방 협력점 대모집

게임백화점

(주)씨에코

TEL:(02)715-3131　FAX:(02)719-6230

삼성전자 PC 게임 · CD-ROM TITLE 총판점

Smart & Soft
SAMSUNG
삼성전자
InfoMedia

멀티 미디어 게임

영웅전설 Ⅲ (롤 플레잉)

베드램 (슈팅 액션)

퍼펙트웨폰 (액션 어드벤쳐)

미스트 (어드벤쳐)

은하영웅전설 Ⅳ (전략시뮬레이션)

마이러브 (액션 아케이드)

까꿍 (액션)

폴리크롬 (폴리크롬)

에베루즈 (육성시뮬레이션)

멀티 미디어 교육

어린이 훈민정음 1.0 (홈 멀티미디어 학습)

헬로우 잉글리쉬 (초등학교 영어교육)

아이큐업 1-
이상한 거리 (유아교육)

아이큐업 2-
신나는 놀이동산 (유아교육)

아이큐업 3-
우리동네 백화점 (유아교육)

아이큐업 4-
즐거운 우주여행 (유아교육)

훈민정음 95

베트맨 나도 만화가 (유아 학습)

헬로우 잉글리쉬 2 (초등 영어교육)

WIN CD OK 3000 PLUS (노래방)

기타 동서게임채널, 쌍용, SKC, LG 소프트, 두산동아, 한겨레정보통신, 웅진미디어, 하이콤, 지관 등 게임업체 신종게임 신속공급

제품가격, 통신판매, 신종게임·CD-ROM TITLE 문의

문의전화:(02)715-3131
상담원:김영은 대리, 최억순 대리

은행 온라인 구좌
국민은행:015-01-0573-829
조흥은행:315-03-012392
서울은행:36307-1049601
제일은행:461-20-038369
한일은행:180-156193-13-001
예금주:김통한

(주)씨에코 서울시 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 나열 117호

Kama
Entertainment

지고 계시는 P/S의 Beam을 교체해드립니다

NEW

NBA 슛아웃 97
일본 유저보다 먼저 개봉박두!

피파사커 97
EA를 대표하는 최신 축구게임

투익스트림
익스트림 게임의 97년 새로운 버전

랠리크로스
4WD 짚차를 타고 미지의 세계로!

올림픽 사커
88올림픽의 영광을 다시 한번!

커맨드 & 컨커
PC게임의 역작 이제 P/S로!

환상수호전
영어로 된 RPG의 색다른 기분!

캐니지 하트
21세기형 전략 시뮬레이션 게임

●기본사양
- 확실한 A/S
- 미국,일본 S/W 호환기종
- 12가지 최신게임이 담긴 S/W 무료증정
- 220V전원으로 전원부 고장 완전 해결

주변기기 리스트

Controller | Memory card | Multi tap | Mouse | Analog joystick | Link cable | S video cable | RFU adaptor

■대리점모집 - 문의처:(주) 카마 엔터테인먼트

서울특별시 강남구 삼성동 109번지 삼창빌딩 1F / 영업: 544- 6889, 6800 FAX:544-6007
E-Mail: kama@kama.co.kr http://www.kama.co.kr
A/S:카마 고객지원센터 - 서울특별시 용산구 한강로2가 나진상가 10동 가열 201호 TEL: 3448-5900

KaMa entertainment

CD-ROM

'96년도 신작 레포츠 게임 3탄 !

낚시광 Special

Taff SYSTEM

낚시광 Special

"이번엔 바다다!!!"

1,2편에 비해 3편은 더욱 놀라와 졌습니다.

- 더욱사실적인 현장체험
- 더욱 다양해진 어종
- 많아진 낚시대수
- 조밀해진 낚시방법

통신 판매 개시

더욱 저렴해진 가격으로
여러분께 찾아갑니다.

CD-ROM

TSG-003

누가 나 좀 말려줘요!

땀에 손을 쥐는 말도 안되는 써스펜스!!!

하나의 게임에서 2가지 게임의
감동을 느낀다.
유명게임의 유명장면을 인용한
최초의 코믹 패러디 기법의 게임

못말리는 탈옥범

시스템 요구사항

기종:IBM PC 386 DX급 이상호환기종
그래픽: VGA이상
MEMORY:4MB이상
조작: 마우스(필수) + 키보드

Taff SYSTEM

서울시 강남구 논현동 10-6 동보B/D 202호
email unclecho @taff.co.kr
Hitel, 천리안ID taff
TEL:(02)518-1369 549-6168 516-2402
FAX:(02)548-4663

제조·공급원

한국 게임산업의 자존심-
코가유통 주식회사

서울시 영등포구 당산동4가 32-100 석청빌딩 501호
TEL.671-0862 FAX.636-4484
용산매장 서울시 용산구 한강로 3가 1-1

NEW OPEN

AMUSE21

도시형 테마랜드

제2관/VR,SIMULATOR LAND

제1관/MULTI ARCADE LAND

SEGA

- 3D 입체 모션 극장
- 첨단 VR MACHINE
- KID RIDER
- 현대 SEGA GAMES

AMUSE21 용산 전자랜드 신관6층/ 문의전화:3274- 0127,8

(주)한메드 AMUSE사업부/전화:02)3274- 0127,8
ARCADE사업부/전화:02)430- 6541

- 테마파크 컨설팅
- 현대 SEGA 대리점

할인권	할인권	할인권	할인권	할인권
1인1매50%할인	1인1매50%할인	1인1매50%할인	1인1매50%할인	1인1매50%할인
산전자랜드신관6층	용산전자랜드신관6층	용산전자랜드신관6층	용산전자랜드신관6층	용산전자랜드신관6층

닌텐도 캐릭터, 다마고찌, NBA카드, 애니메이션 수입 판매점

Only Animation

TAMAGOCHI

통신판매 실시

● 국민은행: 07524-0342-287

● 예금주: 이정옥

원효로

←마포

서울역→

나진상가 Only Animation

조흥은행 농협

용산역 ↓

서울 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 2층 나열 201호

Only Animation. TEL:701-9240

역시 덩크는 캡이야!

최신형 무선게임기

나는 게임덩크에 반하고 말았어!

최고급 부품만을 사용했다.
생산비를 아끼지 않았다.
탱크처럼 튼튼하게 만들었다.

GAME DUNK

CON2 CON4 LED C11 C12 RESET C9 X1 C8 R12 R13 R11 C13 Q1 Q2 Q3 R1 R2 R3 R4 R5 R7 R6 R17 R19 R20 R18 R21 C25 IC1 SLOT1 SLOT2 POWER C1 C4 U1 MODULECN1 CN3 CN5 CN7 L3 C24 R16 Q4 C23 L2 C21 C20 C22 R15 L1

- HARDWARE 특허 상품임
- 불법복제는 법으로 금지되어 있습니다. 경고

최첨단 무선 안테나(영상음성)
전원만 켜면 TV에 게임화면이 바로 나옵니다.
무선시대의 장을 연 게임덩크!

금도금 RF 단자
금도금 부품을 사용하여 가장 고장이 많은 부분을 없앴습니다.

전원 스위치
고장율 방지
2중 스프링 장치

패드
사용하기 편리한
소프트 터치

전국 총판점 모집

(주)덩크 컴퓨터 시스템
서울특별시 동작구 신대방동 686-4호
TEL:(02)842-4607 FAX:(02)842-4606

부산 게임문화의 자존심

부산홈게임프라자

부산 제일의

도 · 소매

전문 업체

기종, 구입처와 관계없이

고장난 게임기는 모두 홈게임프라자로 가지고 오십시오.

연중무휴, 무상으로 즉시 수리해 드립니다.

(수리실:647-1778)

(단, 주요부품 교체시 부품비만 부담하시면 됩니다.)

범일동 홈게임 프라자

↑교통부

부산진시장

현대백화점

육교

←부두세관

서면→

농협

조흥은행

범일 전철역

자성대공원

홈게임프라자

↓해운대

범일전화국

■주소:부산시 동구 범일 2동 611번지

■TEL:(051)645-2158~9

■FAX:647-1778

전국게임매장 개업상담

사과문

폐사는 정보유통 사업자로서 특급게임정보라는 명칭으로 PC통신망을 통하여 제공하는 서비스중 재미있는 게임퀴즈의 내용중 일부를 주식회사 제우미디어가 천리안 매직콜을 통해 서비스중인 게임챔프의 게임퀴즈를 무단으로 사용한 것을 주식회사 제우미디어에 죄송스럽게 생각합니다.

따라서 1997년 5월 10일 이 무단 사용한 게임퀴즈의 삭제를 하였으며 또한 앞으로 유사한 사례가 발생하지 않을 것을 확약하오니 주식회사 제우미디어 및 관계 제위께서 혜량하여 주시기 바랍니다.

1997년 5월 30일
다솜정보
대표자 최현철

인간들에게서
제우 코믹스를 모두
빼앗아 와라!

제우코믹스가
재밌다는 걸
모두에게
알려줘야지.

아니 그렇게
재미있단
말이야.
빨리 사야지!..

메이저와
수라무 너무
재밌...

않돼!
나만 알고
있어야해!

나두
보고 싶다.

가까운 서점에
있다구요!

한 번 가볼까?!

초마전사 수라무

4

JEU COMICS

HSU PEI YU

챔프 코믹

가까운

祝 개통

"이런 기회는 10년에 한 번 올까말까다!!" "파격적인 선물잔치가 여러분을 기다립니다!!"

「챔프」 정보 개통 기념 특별 선물 대잔치!!

「CHAMP」 정보에서 행운을 잡으세요!!

접속방법

내친구 하이텔 01410

```
내친구 하이텔 01410                                  빠르고  간편한
고속 접속은   01411          HiTEL INFOSHOP          한국통신 시외전화
                          =====================

10. 언론/인물/뉴스       11. 민원/공공정보         20. 경제/경영/재무
21. 기업/무역            22. 산업/농수산           30. 증권/금융

31. 카드/보험            32. 부동산/법률/세무      40. 교육/문헌
41. 과학/기술/연구       42. 취업/광고/홍보        50. 예약/주문/홈쇼핑

52. 해외/영문정보        60. 생활/청소년/가정      61. 문화/예술/종교
62. 관광/여행/교통       70. 취미/레저/스포츠      71. 오락/게임

72. 운세/바둑/만화       90. 지역/지방정보         91. 통신/대화/토론
92. 동호회/포럼/CUG      96. 성인광장              97. 여성광장

98. 인터넷               99. Web 서비스

-------------------------------------------------------------------------
번호/약부호/상품코드 입력:  CHAMP    G:이용안내  P:상위화면  X:종 료
-------------------------------------------------------------------------
```

"01410" 에 접속하여, 초기화면에서 "CHAMP"를 입력하세요.
챔프정보는 ID 등록 없이도 이용하실수 있습니다.

1. 통신 프로그램을 이용해 01410망으로 접속한다.
2. HITEL INFOSHOP 선택
3. 약부호 "CHAMP"를 입력한다.
4. "CHAMP" 초기 화면에서 자신이 원하는 메뉴로 접속한다.

MISSION No.1

닌텐도 64를 쟁취하라!!

어디서 : 챔프 정보내의 모든 코너에서 가능.

어떻게 하면 : 챔프 정보내의 다섯 개 메뉴 중에서 가장 마음에 드는 것을 선택한 뒤 그 이유를 각 코너의 공지사항에 적는다. 응모자중 40명을 추첨하여 다음과 같은 상품을 수여한다.

어떤 상품을? :
1등 닌텐도 64 1대 (1명)
2등 닌텐도 64용 게임팩 1개 (3명)
3등 미니 컴보이 1대 (5명)
4등 제우 코믹스 1권 (10명)
5등 도서 상품권 2매 (11명)

언제부터 언제까지? :
97년 6월 1일부터 7월 10일까지

당첨자 발표는? :
97년 7월 15일 인포샵 챔프 공지사항에서

1등 닌텐도 64

2등 닌텐도 64용 게임팩

3등 미니 컴보이

4등 제우 코믹스

5등 도서 상품권

MISSION No. 2

인포샵 '챔프' 정보 사냥 대회

어디서 : 챔프 정보안에서

참여는 어떻게? : 다음 문제를 잘 읽은 다음 해답을 챔프 정보안에서 찾아 낸 뒤 정답을 챔프 정보내의 공지사항에 적으면 됩니다.
정답을 보내주신 분중 10명을 추첨, 다음의 상품을 보내드립니다.(자세한 사항은 공지사항 내의 안내문 참조)

참여할 때 주의점은? : 1) 자신의 개인 ID가 필요하다.
2) 주소와 전화번호를 정확하게 적는다.

문제는 ?

문제 1 : 인포샵 챔프에서 전자메일의 약부호는 무엇일까요?
답 :

문제 2 : '철권 3'의 공략본은 어떤 자료실의 몇번 자료로 등록이 되어있을까요?
답 :

문제 3 : E.A사의 전략 시뮬레이션 게임인 KKND. 이 게임의 데모버전은 챔프 자료실의 무슨 자료실, 몇번 자료로 등록이 되어있을까요?
답 :

문제 4 : 챔프 이야기방안의 어드벤처 채팅방에서 등장하는 공주들의 이름은?
답 :

문제 5 : 챔프 정보 중에서 이용료가 가장 저렴한 곳은 어디이며 정보의 명칭은 무엇인가?
답 :

어떤 상품을? :	언제부터 언제까지? :
1등 펜티엄급 PC 1대 (1명) 2등 U.S robotics 56K 모뎀 1개 (2명) 3등 램 16메가 1개 (3명) 4등 최신 IBM-PC 게임 1개 (10명) 5등 제우코믹스 1권 (10명)	97년 6월 1일부터 7월 10일까지 당첨자 발표는? : 97년 7월 15일 인포샵 챔프 공지사항

1등 펜티엄급 PC 1대

2등 U.S robotics 56K 모뎀 1개

3등 램 16메가 1개

4등 최신 IBM-PC 게임 1개

5등 제우코믹스 1권

MISSION No. 3

챔프에 얼굴을 등록시키자!!

어디서 : 챔프 정보안에서

어떻게 : 33번 소코반 게임의 제 1스테이지에서 문제를 푼다.
champ02 보다 빠른 기록을 얻으면 성공!!
champ02 보다 빠른 기록을 가지신 6명에게 다음과 같은 선물을 드립니다!!

어떤 상품을? :	언제부터 언제까지? :
1등 게임챔프에 자신의 사진을 실을 수 있는 특전 (1명) 2등 최신 게임 CD 1개 (2명) 3등 제우 코믹스 1권 (3명)	97년 6월 1일부터 7월 10일까지 당첨자 발표는? : 97년 7월 15일 인포샵 챔프 공지사항

1등 게임챔프에 자신의 사진을 실을 수 있는 특전

2등 최신 게임 CD 1개

3등 제우 코믹스 1권

새로운 만남, 당신의 손끝에서 시작됩니다!

X세대 X필 느낌이 있는

「챔프 이야기 방」

접속방법 atdt 01410 champ → 13. 챔프이야기방

아무리 재밌고 신나도 밤새지 마알~란 말이야!

환상의 어드벤처 채팅

아- 오늘은 왠지 채팅하고 싶어라!
백설공주?, 낙랑공주?
진짜 공주와 채팅을 한다!?
지금!! 당신을 소설속의 주인공으로
변신시켜드립니다.

틴에이저 미팅

아- 나의 이상형은 어디에?
이젠 고민 끝! 난 챔프로 간다!
사랑의 짝대기!
신선한 만남도
역시 챔프 이야기 방!

테마파크

아! 당신은 진정한 테마인?
당신도 선거권(?)이 있다!
허재 트레이드의 찬반, 이제 당신이
결정하세요!
건전한 토론문화의 장~
「테마파크」에서 함께 해요!

너 자꾸 왕초보티 낼래?

챔프 이야기 방은 명령어가 한글이라 울 할머니도 한대!
챔프 이야기 방의 재미는 아무도 몰라, 며느리도 몰라!

골치아픈 영어는 가라!
쉽고 재밌는 한글 명령어 전격 공개!

X필!! X세대 느낌 채팅 명령어

만나면	/인사, 악수, 절, 손짓
사귀고 싶다구?	/윙크, 꽃
사랑하고 싶어?	/뽀뽀, 껴안아, 안겨
분위기 파악못하면	/썰렁, 시무룩, 가우뚱
지저분한 짓은	/트름, 방귀, 침, 발, 하품
기분 나쁘면	/비난, 으앙, 울먹, 꽥꽥
기분 좋으면	/웃음, 폭소, 미소, 휘파람
기타	/아야, 쇼킹, 멍멍, 방방

「초마전사 수라무」

발행기념 챔핑을 찾아라!! 당첨자 발표
모두!! 100명에게 드립니다.

여러분의 열화와 같은 성원 대단히 감사합니다.
보다 많은 분에게 선물을 드리지 못한점을 죄송스럽게 생각하며, 추첨에 당첨되신 분들께는 축하를 드립니다.

플레이스테이션 (5명)

GAME CHAMP

게임챔프의 세계화

게임챔프가 세계화로 도약합니다. 인터넷에서 '간단한 웹사이트'를 입력만 하면 게임챔프의 정보를 볼 수 있는 것입니다. 이것은 그저 단순하게 '웹사이트를 만들었다'식의 의미가 아닌 일본어로 번역되어 게재된다는 데 의미가 있습니다. 일본 종주국에서는 "전격왕", 한국에서는 "게임챔프", 홍콩에서는 "게임플레이"가 전략적 제휴를 맺고 정보화의 물결을 타게 되었습니다.

하지만 여기서 더 큰 의미를 찾을 수 있습니다. 게임의 속국으로밖에 인식되지 않았던 한국의 게임산업이 질적으로나 양적으로나 성장을 할 수 있는 계기가 마련된 것입니다. 즉 여기에 게재되는 게임챔프의 정보는 한국의 게임 정보, 우리 손수 국내 개발게임만을 게재토록 한 것입니다. 물론 현재에도 국산 개발 게임의 수출은 간간히 이루어지고 있으나 이를 계기로 더욱 활성화의 물결을 타게 된 것입니다. 이제 한국도 게임종주국이어야 합니다. 게임챔프는 노력하겠습니다.

왼쪽부터 게임챔프의 김포항 이사, 미디어공략 연구소의 후쿠이씨, 전격왕 편집데스크 이치가와씨

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

CONTENTS

특보
58 게임특급
66 아인핸더
68 패러사이트 이브
70 프론트미션2
72 여신전생 데빌서머너 -소울해커즈-
73 마신전생 론드
74 디지털 몬스터
76 킹 오브 파이터즈 '97

차세대 기획
84 한국 최초 통합 하드웨어 MCCS 개발

차세대 흥미기획
84 차세대 흥미기획 -새턴 수리 특집-
86 차세대 소프트 강좌 -FF택틱스- 파이널 판타지와 택틱스 오거 시리즈가 절묘한 조화를 이루는 사상 최고의 RPG게임 'FF택틱스' 발매 10일전 양 시리즈 집중 해부 강좌

WORLDWIDE NEWS LINE
54 KOREA INFOS
56 WORLD INFOS

게임 랭킹
60 탑 게임 랭킹
62 챔프 랭킹대의 찾아라 오락
64 매니아 고교 수첩

차세대 게임 라인
80 차세대 동향

플레이스테이션 게임 라인
90 PS 연구실
92 서계
94 프론트 미션 얼터너티브
96 프론트 미션
98 넥스트 킹
100 문라이트 신드롬
102 체일 다이아몬드 2
103 데뷔 21
104 몬
105 베이퍼 유니버스
106 미즈에 나
107 건 블리트
108 개막 PS 리포트 -환상수호전-
110 올날다 2 / 클락타워
111 PS 비법
112 PS 개항소
114 PS 액션 리플레이 코드
115 PS 동아리 소식
116 매니아 존

새턴 게임 라인
118 SS 연구실
120 일곱 비밀의 섬 이야기
122 슈퍼 로봇대전 F
124 무사도 열전
 여행
126 블레이드 -끝과 안 쉽게 빼빼이산-
127 와쿠와쿠 7
128 SS 비법
129 SS 동아리 소식
130 SS 소프트
131 매니아 존

닌텐도 64 게임라인
132 N64 연구실
134 예약왕 개막전
135 파워리그64
136 게임에서 발견!! 타마고치
137 포켓 몬스터2
138 N64 스케일 금단의 비법 -스타폭스 64-
143 N64 소프트 평가

아케이드 게임라인
144 ARC 연구실
146 철권3 연계 공략
154 버철 파이터3 연계 공략
156 원패틀 소식통
158 스파3 연장 갤러리
161 ARC 소프트 평가
162 매니아 존
164 ARC 흥미기획

트레이닝 카드
174 포켓 몬스터
 매직 더 개더링

애니메이션 라인
188 명작 스테이션
192 애니동아리 탐방

독자방
193 경품장
196 게임퀴즈
199 챔프마당
200 챔프 스튜디오
202 챔프 어린 갤러리

일반 게임정보
204 소프트 발매 리스트

챔프 집중 공략
206 N64용 스타워즈 -제국의 그림자-
212 PS용 마리의 아트리에
240 PS용 에이스 컴뱃2
248 PS용 랑그릿사 모의계획군 2호
260 PS용 네오워드

전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 없는 경우에 아래의 총판점에 문의하시면 가까운 서점을 안내해 드립니다.

IBM PC 게임파워 INDEX

발행 겸 편집인 서진석
편집주간 조 신
챔프취재팀 팀장/송동석
김동욱, 이성형, 이재학
이선영, 박연선, 안명석
객원기자/정인근, 성윤구, 황학진
통신원/정경진(일본), 최영철(미국), 이상미(프랑스)
챔프미술팀 팀장/강대선
양연미 대리, 신성아
일러스트/정동석
챔프기획팀 팀장/이성엽
류구현대리, 최일권대리, 임소희
김현미
영업팀 팀장/정종진
손용학 대리, 김이정
관리팀 박영미, 김태정
광고팀 팀장/손대연
운영철 대리, 이연수
발행 주)제우미디어
서울시 용산구 청파동3가
29-16 은성빌딩 5층
제작팀 팀장/이의석
인쇄 (주)락원 프린테크
제본 가선실업
출력 베스트 출력센터
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재 702-3213/4
미술 702-3282
C.G T.O.A.D

가격 및 정기구독 안내
가격 6,000원
1년 정기구독료/66,000원
광고,영업,정기구독/ 702-3211/2
팩스/702-3215

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
■서울은행 22108-2677906
■국민은행 822-01-0154-610
■농 협 033-01-168077
■외환은행 106-22-00360-9
■제일은행 325-20-262008
예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

Appl-Ware

MUG 三國志

최고의 삼국지 플레이어를 가리자!

三國志―三國志는 영웅들의 만남으로 시작된다.

인포샵 본격서비스 중

머그 삼국지 클라이언트프로그램을 기동한후 '서비스'에서 '직접 전화걸기'를 선택하세요.

"머그 삼국지"는 국내에서 최초로 시도되는 본격 온라인 그래픽 전략 시뮬레이션 게임으로, 혼자서 하던 PC게임 삼국지들과는 격이 다르다. 오늘의 승자도 내일엔 패자가 될 수 있으며, 오늘의 기술로는 내일을 기약할 수 없다.

- **리얼 타임 게임**
  턴제가 아닌 리얼타임으로 진행되는 게임으로 모든 명령은 실제와 비슷한 시간을 소비한다.(하루가 5초)
- **장수타입**
  관우, 장비 등 22가지 장수 타입 중 하나를 선택하며, 6가지 계급마다 그 계급만 사용할 수 있는 특수명령이 있다.
- **게임음악**
  고전풍, 현대풍으로 세분된 게임음악으로 일정시일마다 새로운 게임음악이 나온다.
- **대화창**
  42개의 페이스 아이콘으로 감정표현을 할 수 있는 대화창! 아군과의 교신은 물론, 당신의 현란한 설득에 적장이 넘어진다.

Windows® 3.1,95판 : 4,400원

머그삼국지 클라이언트CD
절찬 발매중

권장시스템사양
메모리8MB이상
IBM PC 호환486이상
칼라모니터 800×600 해상도 이상
3만2천칼라이상

머그 삼국지엔 다음의 6가지 시대가 전개됩니다.

- **동탁의 낙양입성**
- **유비 자립**
- **조조의 낙양입성**
- **한실의 몰락**
- **제갈량 등장**
  신출귀몰의 제갈량이 삼국에 나타난다.
- **삼국의 정립**
  촉의 유비, 위의 조조, 오의 손권이 천하를 다투니, 하늘의 뜻은 어디에 있는가?

통신판매
02-783-0953으로 전화하여 머그삼국지 클라이언트CD를 주문하시고 다음 구좌로 무통장 입금하시기 바랍니다.(월~금 10:00~17:00 휴일제외)
- 국민은행 099-01-0316-190 (주)애플웨어
- 한일은행 143-169466-13-501 (주)애플웨어
- 우체국 012591-0180177 (주)애플웨어
- 서울은행 31208-0143311 (주)애플웨어
- 외환은행 061-13-41641-4 (주)애플웨어
- 조흥은행 916-03-007735 (주)애플웨어

(주)애플웨어
서울 영등포구 여의도동 24-3
중소기업진흥공단 708호
TEL:02-783-0953(대) FAX:783-5334

KOREA INFOS

현대컴보이64, 국내 발매일 7월 1일로 결정

현대전자는 오는 7월 1일 64비트 가정용 게임기인 '현대컴보이64(NINTENDO64)를 국내에 정식으로 도입한다고 발표했다.

그동안 국내 정식 발매를 놓고 닌텐도사와 꾸준히 접촉해 온 현대전자는 하드웨어의 가격과 국내 게임 시장의 위축, 닌텐도64에 관한 소프트웨어의 부족 등의 이유로 수차례 발매일을 연기해 왔었다. 그러나 이번에 이같은 결정을 내리게 된 것은 최근 지속되고 있는 불법 게임물 단속의 여파와 일본어 심의 완화 등 호조건 때문인 것으로 해석되고 있으며 더이상 지체할 수 없다는 현대측의 의사가 반영된 것으로 알려졌다.

한편, 동시발매 소프트웨어는 최종적으로 「슈퍼마리오64」와 「마리오카트64」가 결정되어 이미 공윤의 심리도 마친 상태이며 추후 발매할 소프트웨어에 관해서도 다수 검토 중인 것으로 관계자는 밝혔다.

국내에 들여올 현대컴보이64의 물량은 최대 5,000개 정도이며 가격은 소비자측을 충분히 고려한 최저가 24만원선이다. 이밖에 발매일을 앞두고 길거리 농구 등 다양한 이벤트가 벌어질 전망이다.

현대컴보이64용 교육용 타이틀 검토중

현대전자는 오는 7월 1일 현대컴보이64(닌텐도64)의 정식발매를 앞두고 현대컴보이64용 교육용 소프트웨어를 계획 중인 것으로 알려졌다.

이는 현대전자의 현대컴보이64에 대한 학부모들의 이미지를 쇄신하려는 의도로 해석되고 있으며 개발은 현재, 열림기획에 의뢰한 상태에 있다고 한 관계자는 말했다.

발매시기와 대상 연령층, 내용 등에 관해서는 불명이다.

게임챔프 인터넷 서비스 개시

월간 「게임챔프」가 인터넷에 게임정보 서비스를 개시했다. 이번에 개설된 게임 정보 서비스는 일본과 한국, 중국, 홍콩, 대만 등 아시아 5개국 게임 관련 정보가 제공되는 국제 포럼 형식의 웹사이트이며 일본에서는 「전격왕」, 홍콩의 「게임 플레이」 등 각국을 대표하는 게임 잡지사에서 정보를 제공하게 된다. 하지만 모든 정보는 일본어로만 제공되며 홈페이지 주소는 아래과 같다.

[http://www.chinawave.com/main/ag/asiangame.html]

게임챔프, 자체 PC통신망 구축!

- 업체와 유저들에게 새로운 통신 세계 검증 -

월간 게임챔프(자매지 PC챔프)를 발행하고 있는 (주)제우미디어에서 지난달 30일에 하이텔 01410, 인포샵에 자사의 DB를 구축시켰다. 이 통신망의 이름은 챔프(CHAMP)이고, 이 정보망 속에는 '게임챔프', '챔프 이야기방', '챔프 게임룸', '도전! 챔프퀴즈', '챔프 자료실' 등 5개의 정보들이 운영된다. 그간 (주)제우미디어에서는 천리안과 인포샵 나이스 정보를 통해서 게임정보및 자료를 유저들에게 공급하는 통신 '게임챔프'를 운영한 바 있다. 이와 같은 노하우를 바탕으로 챔프 기획팀에서는 자사가 직접 운영하는 통신망을 계속 운영할 방침이다.

01410 접속후 「CHAMP」 엔터!

한편 제우미디어 운영 담당자는 그동안 직접 운영이 아니었기 때문에 유저들과 게임 관련 업체들에게 질좋은 서비스를 제공하기 어려웠지만 자체 통신망 구축으로 앞으로는 유저와 업체에게 보다 질좋은 정보를 신속하게 제공할 수 있게 되었고, 국내 게임 산업에 대한 전체적이고 총괄적인 운영방침으로 국내 최고의 게임 전문 통신망으로 성장해 나갈 것이라고 말했다.

열림, 타마고치류 게임 제작

타마고치 등 사이버 페트류의 게임이 주가를 올리고 있는 가운데 열림기획이 국내 아케이드 개발사들과 공동으로 새로운 사이버 페트 게임 제작에 나섰다. 이번에 열림에서 기획 중인 이 사이버 페트는 물론 기존의 LCD 액정 게임과 같은 형식으로 제작되지만 이것에 대응되는 아케이드형 대형 통체가 함께 제작되어 자신이 키운 사이버 패트를 언제든지 이 통체가 설치된 오락실에 가면 성장과정 등을 대형 모니터를 통해 확인해 볼 수 있고 모니터 상에서 CPU 캐릭터나 다른 유저가 키운 사이버 패트와의 대전 게임도 가능하게 제작될 예정이다.

등장 캐릭터는 한가지에 국한되는 것이 아니라 강아지, 새, 육식 동물 등의 캐릭터들이 1차 5종, 2차 5종으로 나뉘어 발매되어 총 10종이 기획 중이며 발매일과 가격은 아직 미정이다.

문의처: 열림기획 (02-564-7711)

KDS, 새턴 판매 추진

코리아 데이터 시스템(KDS)은 새롭게 멀티미디어 사업부를 신설하고 오는 7월부터 새턴 하드웨어 판매를 개시한다고 밝혔다. 삼성이 새턴을 포기한 후 그동안 몇몇 업체에서 새턴 H/W, S/W의 도입을 위해 세가와 접촉했으나 최종적으로 대규모 생산라인을 갖춘 KDS로 최종 낙찰되었다. KDS는 그간의 문제점이었던 A/S와 가격면에서 유저들 역시 만족할만한 기획을 세웠다고 한다.

한편 소비자 가격은 22만원에서 25만원선이 될 것으로 보여지며 그동안 암시장의 분위기가 강했던 비디오 게임 시장의 이미지를 탈피하고자 정찰가 판매를 실시한다고 한다. 따라서 KDS의 새턴은 전국 어느 매장에서도 같은 가격으로 판매될 예정이다.

또한 소프트웨어도 병행 판매되며 현재 계획으로는 한글화 소프트를 포함, 한달에 4~5개 정도가 될 예정이라고 밝혔다. 또한 유통에 관해서는 자체 유통망인 「컴마을」과 백화점을 비롯 삼성 C&C 등에서 판매할 계획이다.

AMUSE21, 3D 입체 시뮬레이터 등장!

용산 전자랜드 신관 6층에 위치한 어뮤즈(AMUSE21)에서는 레이저 서바이벌장을 폐쇄하고 그곳에 국내 최초로 3D 입체 시뮬레이터 극장을 설치, 운영하고 있다. 이번 사업 방향 변경은 그동안 「어뮤즈21」의 주력산업이었던 대형 테마파크용이었던 어트랙션을 직접 운영하는 쪽으로 사업 전환에 따라 추진된 것이다. 1개월 전 개장한 이 3D 입체 시뮬레이터 극장은 기존의 시뮬레이터 극장과는 달리 3D입체영상과 함께 바람을 이용한 효과와 냄새 6가지 등 스페셜 효과를 더해 줌으로써 탑승자가 더욱 실감이 넘치는 가상현실을 즐길 수 있게 해준다. 이용료는 성인은 2000원, 학생은 1500원으로 3D입체 시뮬레이터를 즐길 수가 있다.

문의처 : (02)3274-0128

「네오지오64」 첫 홍보 활동, 게임 경진대회 개최

국내 아케이드 게임 개발 및 수입업체인 (주)빅에이는 SNK의 아케이드 게임 「네오지오64」와 「킹오파'97」, 「사무라이64」를 오는 7월 중순경에 정식 발매한다. 특히 일본 내에서도 크게 호평을 받고 있는 「네오지오64」의 국내 발매를 앞두고 (주)빅에이는 SNK와 함께 기념 이벤트로 「킹오파 게임 경진대회」를 대대적으로 열 예정이다. 오는 7월 19일부터 20일까지 이틀간 열리는 「킹오파 게임 경진대회」는 SNK의 적극적인 협찬을 받아 개최하는 행사로서 최초의 한.일간 공동 홍보 활동임과 동시에 「네오지오64」의 국내 첫 홍보로 해석되고 있다. 「네오지오64」는 게임 경진대회가 끝나는 대로 곧 발매될 예정이며 경진대회 장소는 서울 거평프레야, 참가비는 무료이다.

한편, 기존「네오지오」가 국내·외에서 저조한 평가와 인기를 얻었으나 「네오지오64」는 일본 게임 관련자들의 격찬을 받은 만큼 국내에서도 성공할 것이라고 관계자는 전망했다.

국내 모업체 PS 게임 개발설

국내 PC 게임 개발로 널리 알려진 모 제작사가 소니의 서드파티로 등록되어 플레이 스테이션 소프트를 제작하게 될 것이라는 소문이 업계에 퍼지고 있다. 해당업체는 현재 국내 최초로 플레이 스테이션용 개발 툴을 확보한 듯 보이며 시장성 면에서 국내 보다는 일본을 겨냥해 소프트를 제작, 발매할 것으로 알려졌다. 소프트의 제작에 관해서는 물론 오리지널 게임의 제작도 고려하고 있겠지만 국내에서 제작된 PC 게임 중 퀄리티가 높다고 평가되는 게임들을 플레이 스테이션용 소프트로 컨버전하여 우리나라의 게임이 많이 알려지지 않은 일본에 발매할 가능성이 크다고 한다. 해당업체 측에서는 아직 공식적으로 발표할 시기가 되지 않았다는 이유로 이같은 소문의 진상 확인을 뒤로 미루었지만 부정을 하지는 않았다. 따라서 조만간 플레이 스테이션 소프트의 제작에 관한 소문의 진상은 확인될 듯 보인다.

게임 '오픈 프라이즈'제 정착

일본에서는 이미 많은 게임 제작사들이 사용하고 있는 게임 소프트 판매가에 대한 '오픈 프라이즈제'가 국내에서도 점차 확산되고 있다. '오픈 프라이즈'제는 제작사가 가격을 설정하는 것이 아니라 일선 게임샵 등의 소매점에서 자율적으로 가격을 결정하는 제도를 말한다. 현재 게임 소프트의 가격이 패키지에 표시된 권장 소비자 가격과 용산 등 소프트 샵에서 판매되고 있는 가격이 현저히 차이가 남에 따라 소비자 권장 가격이 인정을 받지 못하고 이에 따라 제작사의 이미지가 실추되고 있기 때문에 많은 제작사 및 유통사들이 긍적적으로 검토중인 것으로 알려졌다.

사진은 최근 SKC가 오픈 프라이즈제를 적용시킨 「캠퍼스 러브 스토리」

대원동화 캐릭터 샵에서 타마고치 살 수 있다

반다이 타마고치의 국내 유통 업체인 대원동화는 오는 6월 21일 남산 드라마센터 맞은편에 타마고치 전문 캐릭터 매장 1호점을 오픈한다.

대원동화의 타마고치 전문 매장에서는 타마고치에 관련된 모든 캐릭터 상품은 물론 대원동화의 슬램 덩크, 에반겔리온, 붉은 매 등의 애니메이션과 그에 따른 캐릭터 상품도 함께 판매할 예정이다. 한편 대원동화는 6월 21일 자사 캐릭터 전문 매장 오픈 기념 이벤트 행사로 이날 매장을 찾는 고객들에게 오리지널 반다이 타마고치 100개를 증정할 예정이고 앞으로 대원동화에서 발매되는 신종 발견, 천사 타마고치, 디지털 몬스터 등도 이곳에서 판매될 예정이다.

문의처 : 대원동화 캐릭터 매장 (02-754-9194)

일본 유명 게임 유통사 「T-ZONE」 국내 진출

일본의 게임 관련용품 유통사로 널리 알려진 「T-존(T-ZONE)」이 국내에 진출한다. 현재 부지 선정 단계이며 물망에 올라 있는 3~4곳 중 잠실의 석촌호수가 가장 유력하다고 한다. 빠르면 9월경 오픈을 예정하고 있으며 판매대상 품목은 비디오 게임을 비롯, 일본의 T-ZONE과 비슷한 수준이 될 것이며 다만 정보통신 관련 제품이 추가된다고 관계자는 밝혔다.

자세한 판매 대상 품목에 관해서는 일본에서 직접 판매 대상 품목을 가져오기보다는 대부분 국내 생산, 유통 품목을 판매하게 될 것이며 재한 일본인을 위해 노트북이나 워드 프로세서 등 몇종의 소프트웨어가 우선적으로 일본에서 수입된다.

「'97 대한민국 게임대상」 개최

문체부는 국내 게임 개발 활성화 및 국제 경쟁력 강화를 위해 우수 국내 게임 및 작품 시나리오를 공모, 시상하는 「'97 대한민국 게임대상」을 개최한다. 응모대상은 게임 부문의 경우 '97년 1월 1일 이후 제작·출시된 국내 작품에 한하며 게임 시나리오 부문은 국내에서 창작 개발한 게임 시나리오를 대상으로 한다. 공모전에 참여를 원하는 개인이나 법인은 97년 10월 1일부터 11월 1일까지 소정의 응모 신청서와 작품 2부를 문체부 영상음반과로 제출하면 되며 채택된 게임 부문 대상 1편에는 문체부장관상과 상금 5백만원, 시나리오 부문 대상 1편에는 문체부장관상과 상금 200만원 등 각 부문별 상금이 수여된다.

문의처) 문체부 영상음반과(720~4967)

WORLD INFOS

「동경 게임쇼'97 秋」 개최 결정

「동경 게임쇼'97 春」에 이어 「동경 게임쇼'97 秋」의 개최일이 결정되었다. 지난 4월 4일부터 3일간 동경 빅사이트에서 열린 「동경 게임쇼'97 春」은 닌텐도가 참가하지 않았고 PS 진영에서도 대작을 공개하지 않아 볼거리가 많지 않았다는 평가에도 불구하고 12만명이 넘는 대성황을 이뤘다. 이번 「동경 게임쇼'97 秋」는 마쿠하리 메세로 장소를 옮겨 9월 5일부터 7일까지 3일간 열리게 된다. 이번 가을쇼는 지난 봄쇼가 대성황을 이룬데 영향을 받아 마쿠하리 메세의 전시홀 5개를 사용해 봄쇼에 비해 전시장 규모가 1.3배 정도로 확대된다.

사진은 '동경 게임쇼'97 春'

인터넷에서 나이츠를 즐긴다

세가의 홈페이지에 「나이츠」의 쇼크웨이브 버전인 「타이니 나이츠(tiny-NIGHTS)」가 등장했다. 제한시간은 120초로 플레이 방법은 새턴용 「나이츠」와 같이 링을 통과하고 블루 칩을 모아 고득점을 노리는 것이다. 게임 중에는 키보드로 조작이 가능하며 '시프트(shift)'키는 상승, '컨트럴(Ctrl)'키는 하강, '엔터(Enter)'키는 가속(대쉬)이다. 게다가 게임이 끝나면 자신의 기록을 세가 홈페이지에 기록할 수 있다. 물론 쇼크웨이브 버전이므로 '쇼크웨이브'라는 소프트가 필요하며 주소는 [http://www.sega.co.jp/sega/p.cafe/nights/home.html]이다.

차세대 타마고치 등장!

드디어 소문으로만 무성하던 반다이의 진화형 「타마고치」가 그 모습을 드러냈다. 그 이름은 「디지털 몬스터」. 얼핏 보기에는 「타마고치」와 같은 키홀더형 휴대 게임기이지만 기존의 「타마고치」와는 커다란 차이가 있다. 이것이 바로 소문으로만 무성하던 연결 시스템으로 이 「디지털 몬스터」는 본체끼리 연결하면 자신이 키운 몬스터와 친구가 키운 몬스터를 싸우게 할 수 있다. 특히 대전의 결과에 따라 성장에도 영향을 미치는 등 여러가지 면에서 진화된 모습을 보여준다. 현재 발매 예정가는 1,980엔이며 6월말 발매될 예정이다.

세가, CESA대상 수상 기념 한정판 발매!

지난 4월 CESA(일본 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회)가 우수한 게임임을 인정하며 시상한 CESA대상. 세가는 이 상의 수상을 기념한 캠페인을 실시하기로 결정했다. 우선은 제 1회 CESA대상을 차지한 「사쿠라 대전」. 소프트 패키지에 수상기념이라는 로고가 디자인되고 특제 마우스 패드가 동봉되어 「사쿠라 대전 한정 복각판」이라는 타이틀로 6월 20일부터 8,800엔에 발매된다.

또한 슈팅부문을 수상한 「버철 캅2」도 물론 수상기념이라는 로고가 씌어진 패키지에 「버철 캅2 한정 버철 건」 세트로 7월 24일부터 6,800엔에 발매될 예정이다. 이외에도 그래픽과 프로그래밍 부문을 수상한 「나이츠」와 스포츠 부문을 수상한 「덱 애슬릿」은 저가격으로 발매되는 새턴 콜렉션 리스트에 추가되어 6월 20일부터 2,800엔에 판매될 예정이다.

소니, 싱가폴 위법업자 고발

4월 16일 소니 엔터테인먼트는 싱가폴에 있는 플레이 스테이션 대응소프트의 위법판매 업자를 상표권 침해와 저작권 침해로 고소했다. 이 업자는 플레이 스테이션 본체의 개조품과 소프트 해적판을 판매했기 때문에 SCE의 요청에 따라 가택수색까지 받았다고 한다. 수색을 받은 곳은 위법업자가 소유한 10여개 점포와 1대의 차량으로 해적판 소프트와 개조 플레이 스테이션 등 약 1만여 점의 위조품이 압수됐다.

소니는 작년 12월부터 싱가폴, 홍콩, 타이, 말레이지아 등 4개국에서 정식 특약점을 설치하여 PS의 판매를 개시했으며 위법품의 유통이 많아 게임 판매에 장해가 되어 위법 업자를 고발하게 되었다고 밝혔다.

일본 소프트웨어 대상 발표

지난 4월 25일 일본 요미우리 신문사에서 제 5회 일본 소프트웨어 대상의 발표식이 행해졌다. 영예의 MVP는 마리오의 아버지라고 불리는 미야모토 시게루씨가 수상했다. 그밖의 게임관련 수상자는 다음과 같다.

◑ 엔터테인먼트 부문

대상: 포켓 몬스터 /GB/닌텐도
RPG부문 최우수상: 포켓 몬스터 /GB/닌텐도
시뮬레이션 부문 우수상:
더 콤비니-저 마을을 점령해라- /PS/휴먼
워 크래프트2/PC
액션&슈팅부문 최우수상: 슈퍼 마리오64/N64/닌텐도
어드벤처부문 최우수상: 바이오 하자드/PS/캡콤
스포츠&레이스부문 최우수상: 마리오카트64/N64/닌텐도
툴 옴니버스 버라이어티 부분 최우수상:
남코뮤지엄시리즈(2, 3, 4) /PS/남코
심사위원 특별상: 파라파래퍼 /PS/SCE
아스키 특별상: 사쿠라대전/SS/세가

몽키펀치의 CG영화 공개

루팡3세 시리즈로 유명한 몽키펀치(만화가)의 원작을 CG 애니메이션으로 제작한 작품이 공개되었다. 이 작품은 남코의 어뮤즈먼트 파크인 「원더에그 2」의 미라클 투어라는 놀이기구에서 상영되는 것으로 이 미라클 투어는 화면 안의 상황에 맞추어 라이드라고 불리는 의자의 진동에 의한 화면의 움직임을 체험할 수 있는 놀이 기구다. 이 작품은 4월 26일부터 「원더에그2」에서 계속 상영될 예정이다.

소프트 발매는 목요일로!

보통 금요일에 발매되던 소프트의 발매일이 7월경부터는 목요일로 대폭 변경될 예정이다. 게다가 이미 7월에 라인 업되어 있는 플레이 스테이션의 소프트 중에는 목요일로 되어 있는 소프트도 적지 않다. SCE의 관계자는 이렇게 목요일로 게임 소프트의 발매일을 변경한 이유에 대해 목요일에 발매하면 주말에도 확실하게 구입할 수 있으며 그동안 금요일 발매로 인해 발매일이나 다음날 게임 소프트가 매진이 되면 주말에 게임을 구입하기 어려웠는데 목요일에 발매하면 발매 당일 매진되더라도 소프트샵에서 충분히 재주문을 할 수 있기 때문이라고 밝혔다. 또한 세가 측에서도 앞으로의 반응을 지켜본 후 7월경부터 소프트의 발매일을 목요일로 할 것을 적극 검토한다고 밝혔다.

64DD 98년 3월로 연기

닌텐도는 올해 말로 예정되어 있던 닌텐도64의 디스크 드라이브 발매일을 연기한다고 발표했다.

닌텐도에 따르면 97년말까지 계획되었던 디스크와 디스크 드라이브의 개발은 이미 완성되었으나 대응 소프트웨어의 개발이 늦어져 이같이 98년 3월로 연기한다고 했으며 현재 하드웨어와 동시발매될 소프트웨어의 갯수는 4개로 알려져 있다.

64DD(디스크 드라이브)는 대용량 및 고속의 자기 디스크로서 닌텐도64의 기능을 더욱 파워 업시켜줄 머신으로 기대를 모았는데 이같은 연기는 닌텐도64에 대한 평가를 저하시키는 요인으로 지적되고 있다.

한편, 오는 6월 19일부터 미국 애틀란타에서 개최될 E3쇼에 64DD의 출전 여부가 불투명하게 되었으며 이 쇼에서는 64DD 대응의 「마더3」 등의 소프트웨어 몇작품이 비디오로만 출품될 예정인 것으로 알려졌다. 이밖에 64DD의 본체 모습은 올 11월에 개최될 예정의 닌텐도 프라이베이트 쇼에서 볼 수 있게 될 전망이다.

「토발2」 미국 발매 포기

스퀘어는 일본에서 출시되어 큰 인기를 끌고 있는 격투 게임 「토발2」를 미국에서는 판매하지 않을 예정이라고 밝혔다. 스퀘어가 이런 결정을 내리게 된 두가지 이유는 첫 번째, 미국에서 「토발1」의 실망스러운 판매량 때문이며 보통 후속편의 판매는 원작 판매량의 70% 수준이기 때문에 모험을 할 수 없었던 것이다. 그리고 또다른 이유로 게임상의 퀘스트 모드에서 나오는 일본어를 영어로 바꾸는 비용이 너무 많이 들기 때문에 스퀘어가 예상하고 있는 미국내 판매량과 비교했을 때 도저히 수지타산이 맞지 않는다는 결론에 도달하게 되었다고 한다.

물론 「토발2」는 「토발1」보다 그래픽이 훨씬 향상되었고 퀘스트 모드 역시 훨씬 발전된 모습을 보여주었다. 일부의 격투 팬들에게는 최고의 격투게임으로 칭찬받을 수준인 이 게임의 미국 발매가 무산된다는 것은 의외의 일로 미국내 스퀘어 팬들에게 적지않은 실망을 가져다줄 것으로 보인다.

한정판 형광 미니 컴보이 개발

핑크색 미니 컴보이에 이어 형광색 미니 컴보이가 등장한다. 이것은 이 버지니어가 7월 18일 발매하는 닌텐도64용 소프트 「멀티 레이싱 챔피언쉽」의 타임 트라이얼 캠페인의 상품으로 수여될 예정이며 10분간만 햇빛을 받으면 8시간 가량 빛을 발할 수 있게 만들어졌다. 하지만 2,000개 한정 비매품으로 아직 판매 계획은 없는 것으로 알려져 국내 유저뿐만 아니라 일본 내에서도 품귀현상을 보이는 등 일반 유저들이 구하기에는 매우 어려울 것으로 보여진다.

미국 세가, 새턴 가격 대폭 인하

세가 오브 아메리카가 새턴의 가격을 인하한다고 발표했다.

이 조치로 인해서 세가는 기존의 199달러에서 149달러로 대폭 인하하는 것으로 그동안 고수했던 고가격 유지 정책으로 인해서 새턴의 판매가 부진해지자 판매확대를 위해서 플스와 N64와 똑같은 가격으로 인하하기로 결정한 것이다. 새턴 기본세트의 가격은 149달러로 책정되고 169달러의 번들 세트는 구매자가 세가 랠리,버철 파이터2,나이츠 중 하나의 게임 타이틀을 선택할 수 있다. 그리고 198달러에 판매되었던 네트링크를 절반 가격인 99달러로 인하하고 새턴과 네트링크로 구성된 네트링크 솔루션 팩을 249달러에 판매할 예정이다.

미 소니, 새로운 규격의 PS 출시

소니 오브 아메리카가 그동안 판매해 온 PS 1001 기종을 단종시키고 새로운 규격의 PS를 시판할 예정이다. PS 1001기종과 새로운 규격의 PS의 가장 큰 차이는 RCA 오디오와 비디오 잭을 제거하고 대신에 RCA 비디오와 오디오 출력을 혼합해서 PS 본체에 보내주는 새로운 케이블을 제공한다는 점이다. 이 케이블의 길이는 약 6피트이며 슈퍼 비디오 케이블을 꽂을 수 있는 AV 멀티 포트에 접속해서 사용한다. 이 PS의 메인보드는 칩의 갯수를 줄인 덕분에 1001의 메인보드보다 크기가 작으며 컨트롤러 회로를 둘러싸고 있는 RF 보호판이 없어졌다. 이 보호판이 없어진 대신에 얇은 철판으로 된 쿨링 핀이 보드에 납땜되어 R3000 CPU와 램을 감싸고 있다. 이 쿨링 핀은 PS1001이 안고 있던 과열 문제를 해결해 주기 위해 새로이 설치된 것이다. 그리고 본체 뒤에 있는 통풍구의 수가 하나 더 늘어나고 그 크기도 커져서 그동안 PS1001의 소유자들이 불평해 왔던 음악이 끊어지는 문제를 해결해 줄 것이다.

타마고치 GB 발매 기념 스페셜 셋트 등장

반다이에서 새로운 소프트인 「게임에서 발견! 타마고치」와 특성 북을 붙인 스페셜 셋트가 발매된다. 이 셋트의 발매일 또한 7월 11일이며 가격은 11,000엔이다. 또한 이 소프트 단독으로 구입하려고 하면 6월 27일에 4,286엔의 가격으로 구입할 수 있다.

한편 닌텐도에서는 새로운 핑크색의 미니컴보이 포켓을 출시한다. 이 미니컴보이는 여성층을 타겟으로 한 상품으로서 7월 11일부터 6,800엔의 가격으로 판매된다. 이 핑크색 미니컴보이의 특징은 전지의 감소 상태를 빛으로 알 수 있으며 파워 램프가 추가되었다는 점이다. 이 기능을 통해서 게임 도중에 전지가 떨어지는 사태를 막을 수 있게 되었다.

게임특급 **드래퀘Ⅶ, 플레이 스테이션2 소문 등등**

'이럴 수가!'

게임계 초특급 소문 추적

게임이 사회 전반에 하나의 문화로서 자리잡은 외국. 그만큼 좋은 게임이 많이 나오기도 하지만 그에 따른 루머도 가끔 독자들의 상상을 초월하기도 한다. 챔프에서는 이러한 루머의 진실성 확인과 특급 정보를 일본과 미국의 유력한 정보통으로부터 입수해 여기에 게재한다.

이 기사는 국내외 게임관련 루머를 취재, 기사화한 것입니다. 최대한 진실을 규명하려고 노력했지만 때에 따라서는 진실성이 결여될 수 있습니다.

소문1 「드래곤퀘스트Ⅶ」의 개발사진이 벌써 공개되었다!?

0% 가능성

■**해설** : 거짓말이다. 게이머들이 다 알다시피 드래곤퀘스트Ⅶ는 98년 발매된다는 정보 이외에 현재 공개된 것은 아무것도 없으며 게임 저널리스트의 예상 게임 시스템만이 가끔 들리곤 한다. 문제의 「드래퀘Ⅶ」 개발 화면(전투신 공개)은 일본 아스키사의 '패미컴 통신'에서 일본의 일류 점성사를 초대, 특집 기획으로 6307만 2000초 후의 게임업계를 예상한 사진일 뿐이다. 스토리는 대부분이 바다에 침몰해 버린 세계가 무대이며 굉장히 가난한 소년이 대해원으로 모험을 떠난다는 내용이다. 하지만 기대해 볼 수 있는 것은 지난 「드래퀘Ⅵ」 때도 마찬가지로 '패미컴 통신'의 특집 기획에서 예상했던 보스 캐릭터 등의 일러스트 화면과 전투 시스템 등은 적중한 적이 [illegible]정도로 믿음[illegible] 있다.

패미컴 통신에 게재된 예상사진

이외에도 「파이널판타지Ⅸ」, 「철권4」, 「버철 파이터4」 등의 게임도 예상 기획해 흥미로움을 더해 주었다.

소문2 세가 AM2연이 전혀 색다른 풀 폴리곤의 RPG를 제작한다?

0% 가능성

■**해설** : 세가 AM2연은 「버철파이터」 시리즈 등을 개발한 아케이드 전문팀이기 때문에 가정용 게임기(새턴)에서나 플레이가 가능하고 인기가 있는 장르인 RPG를 제작한다는 것은 이치에 맞지 않는 내용이다. 이에 관하여 세가의 한 관계자에 따르면 AM2연의 잘 알려진 그래픽 담당자가 현재 SS용으로 개발 중인 「팬저드래군 RPG」 팀으로 이적한다는 소식이 AM2연이 RPG 게임을 개발한다는 소문으로 와전된 것이라고 밝혔다.

소문3 퀘스트의 새로운 스텝진들이 「택틱스 오거2」를 개발 중이다

80% 가능성

■**해설** : 이것은 상당히 근거 있는 정보로 「택틱스 오거」의 주요 멤버가 대부분 스퀘어로 이적했기 때문에 퀘스트는 한동안 인기 시리즈의 후속작을 제작할 수 없었다. 따라서 퀘스트가 한동안 잠잠했던 이유도 후속작 제작을 위한 스텝들을 모으고 있었기 때문이라고 해석할 수 있다. 이 새로운 스텝진과 기존에 남아 있던 퀘스트의 「택틱스 오거」 팀이 결집해 「택틱스 오거2」를 만들 수도 있지만 과연 어느 정도의 퀄리티를 보여줄 수 있을 지는 의문이다.

소문4 스퀘어의 「FF9」은 게임 사상 최고의 그래픽을 자랑한다?

70% 가능성

■**해설** : 이것은 사실 「FF9」의 정보가 어느 정도 공개될 내년 말경에나 확인할 수 있는 문제지만 일본 게임계의 유력한 정보통에 의하면 현재 제작에 들어간 「FF8」의 경우는 기존 「FF7」의 개발 스텝진들이 개발 중에 있고 「FF9」은 「FF7」, 「패러사이트 이브」 등에서 최고의 그래픽을 보여줬던 스퀘어의 막강한 CG팀인 씨그래프팀이 전적으로 맡게 된다고 전하고 있다. 따라서 현재 씨그래프팀이 공개한 「쵸코보 더 배틀」의 렌더링 기술 등의 그래픽 수준을 보고 추측하자면 그보다 후에 발매될 「FF9」을 충분히 예측할 수 있다.

소문5 플레이 스테이션2가 나온다?

0% 가능성

■**해설** : 이 소문은 일본의 신문, 잡지 등에 「차차세대기」라는 표현으로 자주 등장했고 연말에 발매될 것이라는 시기까지도 언급되고 있어 상당히 신빙성 있게 보여졌다. 그러나 이 소문에 대해 소니의 개발부장인 쿠타라기(久多良木)씨에게 확인해 본 결과 그동안 개발 범위에 상당한 한계를 보여줬던 기존 개발 툴의 업그레이드 버전인 신형 개발 툴 「퍼포먼스 아날라이저」가 최근 개발되면서 소문이 확대된 것 같다고 밝혔다. 이 「퍼포먼스 아날라이저」는 개발자들이 표현하고 싶은 미세한 조정 등이 간단하게 실행된다고 한다. 이 신형 툴로 제작된 소프트가 「토발2」와 「NBA97」인데 이 소프트들의 섬세한 영상 표현이라든지 부드러운 액션 등을 보면 얼마

나 놀랍게 발전했는지 알 수 있다고 한다.

5% 가능성

소문6 세가, 반다이의 합병 취소는 「타마고치」 때문이다!

■해설 : 일본의 세가사와 반다이사간의 합병이 무산되었다. 합병의 취소는 약 10억 달러에 달하는 주식교환에 의해서 비디오 게임기 제작업체인 세가가 장난감 제조업체인 반다이를 합병한다는 협약에 서명하기 하루 전에 이루어진 것이다.

현재 게임계의 최고 뉴스가 되고 있는 이 합병 취소에 대해 일본 게임 전문지의 한 책임자에게 확인한 결과 다음과 같은 대답을 들을 수 있었다.

세가, 반다이의 합병은 그 회사명에서도 알 수 있듯이 세가라는 브랜드는 존속되는 것이고 세가가 반다이를 흡수하는 형태의 합병이었다. 한편 반다이는 경력자가 우대받는 「연공서열제」를 표방하고 있었고 세가는 능력자가 우선되는 실력주의를 내세우고 있었기 때문에 반다이의 실무진들이라고 할 수 있는 과장, 부장급 직원들의 반대가 컸고 그들은 사장에게 합병을 반대하는 탄원서를 계속 올렸다는 것이다.

이에 반다이 사장은 합병 대신에 지속적인 업무 제휴를 한다는 형식으로 노선을 바꾸고 세가의 나카야마 사장에게 이같이 제의했다는 것이다. 세가, 반다이의 합병 취소의 배경은 이상과 같은 것이었고 타마고치의 영향은 단 10%도 미치지 않았다고 그는 덧붙였다.

100% 가능성

소문7 N64용 「바이오 하자드」 나온다?

■해설 : 캡콤이 N64에 참가한다고 정식으로 발표한 이후, 첫 N64용 작품으로 「바이오 하자드」를 내놓는다는 소문이 있다.

이는 캡콤의 관계자 인터뷰 중에서 나온 이야기로 닌자 저택에서 벌어지는 것을 내용으로 하고 있다고 한다. 하지만 지금까지의 시리즈가 모두 CD였는데 어떻게 롬 카세트로 나오는 지에 관한 의문점이 남는데 그 관계자는 닌자 저택에서 벌어지는 일들은 모두 사물들을 표현한 것이기 때문에 그다지 많은 용량을 필요로 하지 않고 앞으로 발매될 64DD의 입력 기능을 생각한다면 가능하다고 한다. 정식 타이틀은 알려지지 않았지만 가칭은 「닌자 하자드」라는 설도 있다.

소문 추적 E3 특집

세계 최대의 게임쇼인 E3가 가까워 오자 게임계에는 이와 관련 여러가지 소문이 난무하고 있다. 물론 근거 있는 소문도 많지만 단순한 추측이 유저들을 현혹시키는 경우도 많다. 이에 챔프에서는 E3 전 소문 추적을 단행해 보았다. 물론 뚜껑을 열어 보아야 알겠지만 진실을 규명하는데 노력했으며 E3에 대한 더 자세한 정보는 다음호에 게재하도록 한다.

75% 가능성

소문1 닌텐도가 새로운 게임 캐릭터를 E3쇼에서 발표한다!

■해설 : 물론 새로운 캐릭터는 언제든 생기고 그 게임의 성공 여부에 따라 사라지거나 존속되기 마련이다. 하지만 이번 소문은 닌텐도가 모든 게임관련 저널리스트에게 자사의 E3부스 초대장을 보냈는데 이 초대장의 겉표지에 정체를 알 수 없는 캐릭터가 그림자로 처리되어 있었기 때문에 발생된 것이다.

이 수수께끼의 캐릭터는 레어사에서 비밀리에 제작하고 있는 '드림'이라는 혁신적인 N64용 3D 액션게임의 주인공으로 알려져 있으며 이 게임은 실제로 미리 볼 수 있었던 한 게임 관계자는 이제까지 볼 수 없었던 비주얼 신과 게임 플레이를 제공해 주며 「슈퍼 마리오 64」보다 훨씬 낫다고 말했다.

한편 닌텐도는 E3쇼에서 「에프 제로 64」, 「켄 그래피 JR 베이스 볼」, 「007 골드아이」, 「테트리스 피어」, 「요시 아일랜드 64」, 「젤다 64」, 「바디 하비스트」와 아직 선보이기에는 조금 이른 감이 있는 「파일럿 윙즈 2」와 「DKC 64」를 선보일 예정이며 「동키콩 64」도 선보일 가능성이 높은 것으로 알려져 있다.

85% 가능성

소문2 새턴용 「버파3」, 10월 발매!

■해설 : 인터넷 뉴스를 통해 세가는 E3에서 새턴의 가격을 149달러로 인하한다고 발표할 것이며 엄청난 관심을 보이고 있는 새턴용 「버철파이터3」를 선보일 것이라는 것이 확인되었다. 현재까지 45%정도의 완성도를 보이고 있으며 일본에서 10월경에, 미국에서는 12월경에 판매될 전망이다. 이 「버철 파이터3」는 새턴의 슬롯에 꽂는 업그레이드 카드와 동봉해서 판매될 것이다. 또한 세가는 이외에도 초특급 비밀 게임을 선보이는데 이 게임은 「소닉TT」라는 제목의 새로운 소닉 3D 액션게임으로 나이츠를 제작했던 유지 나카와 그의 팀이 일본에서 제작하고 있다고 하며 발매일은 98년 초가 될 것이라고 했다.

80% 가능성

소문3 N64용 「스파3」의 진실!

■해설 : 캡콤이 자사의 「스트리트 파이터3」를 64DD용, M2 그리고 플스용으로 발매한다는 발표가 있었다. 따라서 64DD용으로는 64DD가 출시될 예정인 98년 3월 이후인 98년 중반에 출시될 가능성이 높다. 그 외 「엑트레이저 1, 2」와 「일루션 오브 가이아」를 제작한 바 있는 캡콤의 Quinet팀이 N64용 「엑트레이저 64」를 코딩 중에 있다고 하는데 이 게임은 10월에 열리는 초심회 쇼에서 선보인다고 한다.

100% 가능성

소문4 파이널 파이트 캐릭터가 등장하는 격투 액션?

■해설 : 미국의 한 게임 관계자에 의하면 캡콤이 자사의 파이널 파이트 캐릭터를 이용한 아케이드용 격투 액션게임을 제작중에 있다고 한다. 이 게임은 캡콤의 새로운 CPS-III 아케이드 보드에서 작동하며 캘리포니아의 서니베일에 위치한 캡콤USA에서 개발되고 있는 것으로 알려졌다.

현재 발매 예정일은 1998년 초가 될 전망이며 일본 캡콤의 디자이너들과 프로그래머들이 미국으로 건너와 아케이드용 X-Men의 주요 기획자와 함께 이 프로젝트를 수행 중인 것으로 밝혀졌다.

90% 가능성

소문5 스타워즈 대전액션?

■해설 : 루카스아츠는 「스타워즈 파이터」라는 플스용 타이틀을 제작한다고 발표했다. 원제가 「스타워즈: 마스터 오브 더 테라스 카시」라는 이 게임은 그동안 소문만 무성했던 스타워즈 대전액션 게임이다. 이 게임은 영화 스타워즈의 무대인 은하계를 배경으로 한 3D 폴리곤 게임으로 무기를 가지고 싸우는 소울에지와 주먹과 발로만 싸우는 철권 시리즈를 혼합한 형태가 될 것이라고 한다.

Special TOP GAME RANKING

이달의 탑 게임 랭킹에서는 전작에 비해 대폭 파워 업되어 등장한 토발2와 SCE의 기대 RPG 아련드라가 눈에 띈 한달이었습니다. 발매일이 일주일 연기된 FF택틱스와 새턴용 슈퍼로보트대전F에 대한 유저들의 기대도 또한 점점 높아가고 있습니다. 한편 이번호부터는 게임 랭킹 내에 프리 랭킹 을 새롭게 신설해 독자들이 알고 싶어하는 것들의 순위를 게재하기로 했습니다. (애독자 엽서에 작성 요망)

*이달의 프리 랭킹은 매일 성장해가는 타마고치 캐릭터들의 인기 순위와 슈퍼 로보트대전 등장 로보트들 중 인기 순위를 정리했습니다.

■ 통계기간:
1997년 5월 10일 ~ 6월 7일
■ 조사 방법
게임챔프 97년 6월호 애독자 엽서(30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

일본인기소프트 TOP 10

1. 토발2 [NEW]
PS
스퀘어
격투액션
97년 4월 25일

2. 아련드라 [NEW]
PS
SCE
액션RPG
97년 4월 11일

3. 센티멘탈 그래피티 퍼스트 윈도 [NEW]
SS
NEC인터채널
기타
97년 4월 11일

4. 포켓 몬스터 [[illegible]]
GB
닌텐도
RPG
97년 2월 27일

5. I.Q -인텔리전트 큐브- [NEW]
PS
SCE
퍼즐
97년 1월 31일

6. 파이널 판타지Ⅶ [↑- 1]
PS/스퀘어/RPG/97년 1월 31일

7. 스타폭스64 [NEW]
N64/닌텐도/슈팅/97년 4월 27일

8. 파라파 래퍼 [→]
PS/액션/SCE/96년 12월 6일

9. 기동전함 나데시코 [NEW]
SS/어드벤처/세가/97년 5월 2일

10. 기동전사 Z건담 전편 제타의 고동 [NEW]
SS/슈팅/반다이/97년 4월 25일

기대소프트 TOP 10

1. 파이널 판타지 택틱스 [→]
PS
시뮬RPG
스퀘어

2. 드래곤 퀘스트Ⅶ [→]
PS
RPG
에닉스

3. 사가 프론티어 [↑- 2]
PS
RPG
스퀘어

4. 슈퍼 로보트 대전F [NEW]
SS
시뮬RPG
반프레스토

5. 그랜디아 [↑- 1]
SS
RPG
게임 아츠

6. 철권3 [NEW]
PS/격투 액션/남코

7. 버철 파이터3 [↓ - 4]
SS/격투 액션/세가

8. 바이오 하자드2 [↓- 4]
PS/호러 어드벤처/캡콤

9. 젤다의 전설64 [↓- 1]
N64/RPG/닌텐도

10. 더 킹 오브 파이터즈 '97 [NEW]
ARC/격투 액션/SNK

FREERANKING

타마고치 인기 캐릭터 TOP

1. 마메치 (37%)
2. 긴지로치 (21%)
3. 쿠치파치 (18%)
4. 마스쿠치 (13%)
5. 오야지치 (9%)

슈퍼 로보트대전 인기 캐릭터 TOP 5

진 게타
등장작품:제 3차, 제 4차, 신슈퍼

뉴 건담
등장작품:제 2차, 제 3차, EX, 제 4차, 신슈퍼

사이버 스타
등장작품:제 2차, 제 3차, EX, 제 4차, 마장기신

단쿠가
등장작품:제 4차, 신슈퍼

빌바인
등장작품:EX, 제 4차

플레이 스테이션 TOP 5

1. **토발2 [NEW]** 격투 액션 / 스퀘어 / 97년 4월 25일
2. 악마성 드라큘라X [↑ - 1] 액션 / 코나미 / 1997년 3월 20일
3. 파이널 판타지Ⅶ [↓ - 1] RPG/ 스퀘어 / 1997년 1월 31일
4. 파라파 래퍼 [NEW] 액션/소니/96년 12월 6일
5. 아런드라 [NEW] 액션RPG/SCE/97년 4월 11일

새턴 TOP 5

1. **에반겔리온 2nd 임프레션 [↑ - 1]** 어드벤처 / 세가 / 97년 3월 7일
2. 메탈 슬러그 [NEW] 액션/SNK/97년 4월 4일
3. 천외마경 제 4의 묵시록 [↓ - 2] RPG/허드슨 /97년 1월 14일
4. 그루브 온 파이트 [NEW] 격투액션/아트라스/97년 5월 16일
5. 쿼바디스2 혹성강습 오반레이 [NEW] 시뮬레이션/그램스/97년 4월 4일

닌텐도64 TOP 5

1. **스타폭스64 [NEW]** 슈팅 / 닌텐도 / 97년 4월 27일
2. 실황 파워풀 프로야구4 [↓ - 1] 스포츠/코나미/97년 3월 14일
3. 마리오 카트64 [↓ - 1] 레이싱/닌텐도/96년 12월 14일
4. SFC 드래곤 퀘스트3 [↓ - 1] RPG/에닉스/96년 12월 6일
5. 블래스트 도저 [→] 액션/닌텐도/97년 3월 21일

아케이드 TOP 5

1. **철권3 [→]** 격투 액션 / 남코
2. 스트리트 파이터EX [→] 격투 액션/캡콤
3. 스트리트 파이터3 [NEW] 격투 액션/캡콤
4. 리얼바우트 아랑전설 스페셜 [↓] 격투 액션/SNK
5. 더 하우스 오브 더 데드 [NEW] 호러 건슈팅/세가

애독자텔레파시

이달의 애독자 텔레파시는 게임챔프 97년 6월호 애독자 엽서만을 통계내 조사해 본 최근 몇개월간 기종별로 가장 재미있는 게임입니다.

1. PS

2. SS

3. N64

4. ARCADE

5. IBM PC

탐험대의 핫 이슈 오피니언

요즘 게임계에서는 그동안 묶여 있었던 '비디오 게임의 일본어 자막 금지' 규정이 풀린다는 소문으로 술렁거리고 있다. 모든 관련자의 한결같은 주장은 언젠가는 풀어져야 한다는 것이다. 다만 그 시기가 언제냐가 가장 큰 문제다. 항간에는 7~8월이라는 사람도 있고 올 겨울 대선에 맞춰 풀리게 될 것이라는 소문도 있으며 절대로 아니라는 의견도 있다. 물론 이런 이야기들의 진위를 가리기는 힘들지만 짚고 넘어가야 할 것은 현재 우리나라 게임계가 일본어 자막을 풀어도 될 만큼 성숙되었느냐는 것이다. 일부에서는 아직이라는 말도 있지만 전체적인 파급효과를 고려해 볼 때 게임산업의 균형적인 발전을 위해서도 이제는 필요하지 않나 싶다.

김또깡

천신만고 끝에 오리지널 반다이 타마고치를 어렵게 구입에 성공한 또깡은 너무나 기뻐 만나는 사람들마다 자랑했다. 어느날 또깡은 그의 형인 뚜깡에게 자신의 타마고치를 주머니 속에서 꺼내 보여주며 이게 뭔지 아느냐고 물었다. 사실 뚜깡은 게임에는 별로 관심이 없었지만 "그 정도는 나도 알아!"라면서 속으로 생각했다. '저 녀석이 저 괴물딱지 같은 것을 주머니 속에서 꺼냈으니까—아하! 그렇군'
"그거 포켓 몬스터 맞지!"

아가박

은하 제국군의 총사령관인 다스베이더에게 큰 신임을 받고 있는 아가박 대령은 은하제국의 권위에 도전하려는 반란군의 무리를 섬멸하기 위해서 부하들을 거느리고 타이 어드밴스드를 몰고 출격했다. 제3행성 부근을 지나던 아가박은 레이더를 통해서 4시방향에 반란군의 X윙 한 대가 날아가고 있는 것을 발견했다. 이에 아가박 부하중의 한 명인 김또깡에게 "김또깡 이등병! 그대가 먼저 공격을 개시하라!"라고 명령했다. "예! 아가박 대령님"라고 김또깡은 응답하고 앞으로 나아갔다. 그러나, 불과 10초도 안돼서 적 X윙의 공격을 받고 꽥 소리와 함께 김또깡은 우주의 먼지가 되고 말았다. "김또깡 이등병~~ 좋다! 각오해라" 아가박은 김또깡의 복수를 다짐하고 단숨에 X윙을 공격을 가했다. 그리고 그 X윙이 폭발을 일으키기 전에 "네놈의 이름은 무엇이냐"라고 아가박이 물었다. 그러자 적 파일럿이 죽기전에 답하기를 "으~나_나는 X야이~"

이인분

어느 산골로 지방출장을 떠난 이인분. 하지만 직업은 속일 수 없는 지 동네 아이들을 모아 놓고 최근 잘하는 게임이 뭔지 물어 봤다. 그 중 한아이가 왈 "저기 오락실에 가면 최신종 태권도 오락이 있는 데, 너무 재밌어요!" "새로나온 태권도 태권도 오락?" 이인분은 궁금한 나머지 그 아이들을 이끌고 당장 그 오락실로 향했다. 오락실 안에 들어 서니 한 통체 안에 다음과 같이 쓰여 있는 것이었다. 「태권3(TAKKEN3)」

G.G.Lee

N64의 담당자인 G.G.LEE는 최근 인기 게임인 「스타폭스64」를 즐겨 하는데 그녀의 실력은 대단해서 챔프 맹인들 중 그를 따를 자가 없었다. 특히 대전모드에서는 게임에 도사라고 불리워지는 송택청, 이인분, 김또깡을 보기좋게 추락시키곤 했다. 여기저기에서 그녀의 실력을 칭찬하는 소리가 대단했다. 아, 과연 그녀의 상대가 될 사람은 아무도 없단 말인가.. 그런데 어디선가 이런 소리가 들려왔다. "야, 지지리! 그만 지라, 여기가 너그 안방인 줄 알아? 어쭈 그래도 웃으면서 지네?"

E. J. Duck

챔프에 새롭게 등장한 탐험대원인 E.J.Duck(Duck이 들어가는 것을 보면 오리일지도..) 이름도 이상하지만 행동 또한 기괴한 인물이다. 한번 게임에 빠지면 모든 일을 제쳐둘 정도의 초 게임 매니어인 그는 화장실 변기 레버에 미니 컴보이를 매달아놓고 그 일(?)을 볼 때마다 게임을 즐긴다.
어느날 사무실에서 야근을 하던 E.J.Duck은 화장실에서 GB용 포켓 몬스터를 즐기다가 게임에 완전히 빠져들고 말았다.
한편 챔프 탐험대원들은 밤 10시가 되어 퇴근을 하려고 E.J.Duck을 사방팔방 찾았지만 찾지못하고 집에 돌아갔다. 이튿날 E.J.Duck은 자신이 밤을 샌 줄도 모르고 사무실로 들어와 책상에 앉아 다른 대원들을 보면서 중얼거렸다. "아니 저 사람들은 근무중에 옷을 갈아입고 왔네.."

안소니

안소니는 나라의 부름을 받아 동원 예비군 훈련을 받으러 갔다. 훈련이 끝나고 PX에 가보니 아니! 업소용 소울 엣지가 있는 것이 아닌가! 안소니는 물을 만난 듯 주변사람들을 상대로 30연승을 했다. 해 봤다고 하면 못하게 할까봐 주변 사람들에게 오락실이 뭔지도 모른다고 거짓말을 한 안소니. 그런데 훈련을 끝내고 언제나 처럼 집근처 오락실에 들러 철권3를 두들기던 안소니의 등을 두들기는 사람이 있었으니 바로 훈련때 오락을 같이했던 사람이 아닌가. 순간적으로 할말을 잊은 안소니가 하는말. "애! 여기가 오락실이란 데구나."

추정 HD/SW 판매수

챔프에서는 각 하드웨어와 소프트의 인기도를 짐작할 수 있도록 일본 현지의 5월 한달간 HD/SW판매수를 추정해 보았다.

플레이 스테이션 81%
N64 12%
새턴 7%

추정 하드웨어 판매 점유율

플레이 스테이션 65%
새턴 13%
N64 9%
기타 13%

추정 소프트웨어 판매 점유율

공윤비디오 게임 관련 4월 심의 리스트

제 목	신 청 사	제 작 사	등급	심의 일자
2 익스트림	카 마	소 니	연가	97. 4. 10
커맨드 앤 컨커	카 마	웨스트우드	고가	97. 4. 10
피파 축구 '97	카 마	E A	연가	97. 4. 10
NBA슛아웃' 97	카 마	소 니	연가	97. 4. 10
올림픽 축구	카 마	에디오스	연가	97. 4. 10
랠리 크로스	카 마	소 니	연가	97. 4. 10
메 가 맨 7	고 봉	닌 텐 도	연가	97. 4. 29
메 가 맨 X	와이엔씨 무역	캡 콤	연가	97. 4. 24
소니 & 너클즈	게 임 피 아	세 가	연가	97. 4. 17
소 닉 3	소프트.코 무역	새 가	연가	97. 4. 22

일본어 자막 과연 풀리는가?

제한적 장르 심의는 또다른 범죄 양산

패밀리, 슈퍼컴보이, 슈퍼 알라딘보이 등의 가정용 게임기가 국내에 들어와 한창 붐을 이루려던 1993년 말. 잘 나가던 가정용 게임은 정부의 일본어 자막 게임 수입 금지 조치로 된서리를 맞게 된다. 그 전까지는 한달에도 20 ~ 30여개 타이틀씩 수입되어 유저들의 게임 선택의 폭을 다양하게 해 왔던 롬팩 게임들이 이 조치로 인해 액션 등의 일부 장르를 제외하고는 게임 시장에서 자취를 감춰버리게 되었다. 각 게임 메이커들은 게임 소프트의 원활한 공급이 힘들어지자 사업을 축소시키고 다른 쪽으로 눈을 돌리게 되어 막 피어나려던 가정용 게임 시장의 뿌리를 더욱 약화시켰다. 그러나 이 보다 더 큰 문제는 게임 소프트 공급이 힘들어지자 음성적인 거래가 일기 시작했다. 바로 속칭 보따리 유통이 시작된 것이다. 이 보따리 유통은 가정용 게임 시장을 불법의 대명사로 만들었으며 현재까지도 가정용 게임의 발전을 저해하는 요인으로 작용하고 있다.

당시 일본 문화의 무분별한 유입으로부터 청소년들을 보호하자는 취지에서 시작된 일본어 자막 수입 금지 조치는 어떻게보면 득보다 실이 많았던 것 같다.

최근 들리는 소문에 의하면 일부 장르에 한해서 일본어 자막 심의 철폐가 검토되고 있다니 늦은 감은 있지만 다행스러운 일인 듯하다. 그러나 일부 장르에 한한다면 'RPG, 시뮬 보따리'라는 신종 보따리가 출현하는 것은 아닐까? 왠지 불안해진다.

'일본게임 심의규제' 해제, 바람직!

일제시대를 겪은 할아버지들이 이 사실을 안다면 "미친 자슥들, 머어런 것들이 다 있노?"라는 말밖에 들을 것이 없을 것이다.

그러나 일어자막 규제의 해제는 어쩔 수 없는 시대의 현상.

최근 세계의 게임을 대표하는 「버철 파이터」나 「철권」과 같은 게임들이 일본에서 나온 것을 볼 때 분명 일본은 게임 잘 만드는 나라다. 그러한 게임들이 단지 일본게임이라는 이유로 "쪽바리, 안돼~, 불가!"라는 식은 문화적 패각심에서 오는 한낱 치졸함일 뿐이다.

"영어 자막은 되는데 일어는 왜 안되나"나는 기본적인 물음에도 대답하지 못하고 그저 히라가나가 자막에 나온다고 해서 캐릭터가 기모노를 입고 있다해서 심의불가 운운하는 관계자들의 작태는 오히려 한심할 뿐인 것이다.

이번에 개편된 심의규정에도 일부 장르에 한해서만 규제를 한다는 전제를 붙이긴 했지만 어떤 장르에서만 규제를 푼다는 것은 합당하지 않다. 못미땅하긴 하지만 완전한 규제 해제로의 한 단계라고 생각한다면 바람직한 현상이라고 볼 수 있을 것이다.

당연한 걸 갖고 왜들 그래?

부분적이나마 일본어 자막이 풀린다는 것은 참 반가운 일이다. 그동안 정말 모순이라고밖에 생각되지 않았던 일본어에 대한 규제는 이제 서서히 풀릴 조짐이다. 영어는 되는데 왜 일본어는 안된단 말인가.

특히 현대전자에서는 하드웨어의 정식 도입을 두고 동시발매 소프트웨어를 고르는데 여러가지 다른 문제도 있겠지만 특히 일본어 때문에 고심하는 부분도 있다고 한다. N64용 소프트웨어에는 아직 이렇다할 RPG나 시뮬레이션이 없지만 기대 소프트웨어인 「젤다의 전설64」가 올해 12월 정도에 발매될 예정이다. 그러면 일본어 자막에 대한 규제가 풀리는 시기가 7월이 되었든 올말이 되었던 그때 즘이면 일본어 규제가 풀리게 되고 정식으로 대작들을 구입할 수 있게 되길 기대해 본다. 무슨 큰문제를 일으키는 것도 아닌데 단순히 그 규정 하나 때문에 파는 사람도 범죄자로 만들고 사는 사람도 범죄자로 만드는 악법(?)은 빨리 없어져야 하지 않나 싶다.

"게임 경제(경제)를 살립시다. 여러분!"

항간에 비디오 게임의 일본어 음성과 자막에 관한 규제가 풀린다는 이야기가 많다. 물론 언젠가는 풀어질 수 밖에 없는 노릇이다. 요즘 시골에 가도 TV만 켜면 NHK가 나오고 규제 속에도 젊은이들 사이에는 일본노래가 유행이 된지 오래다. 공중파의 만화 프로그램 역시 일본어는 나오지않지만 일본냄새가 나는 것이 대부분이며 지난 부산 만화영화제에서도 「공각기동대」가 원어로 그대로 상영되어 좋은 반응을 불러 일으켰다.

OECD 가입 이후 맹목적인 폐쇄정책도 힘들게 되었고 계속되는 WTO의 개방 압력을 더이상 버티기도 힘들다. 결국 언젠가는 여러 방면에 걸쳐 일본어에 대한 개방이 이루어 질 텐데 현재 가장 폐쇄적인 부분이 비디오 게임이다. 다른 부분도 마찬가지지만 한순간 갑자기 개방해 버리면 거기에 대한 적응력을 잃고 한동안 방황하기 마련이다. 언젠가 개방이 된다면 이제 더이상 맹목적으로 막기만 하지말고 그 개방에 맞춘 점진적인 대응방안이 절실히 필요할 것이다.

형평에 맞지 않는 규제는 없어져야!

현재 우리나라의 게임기시장은 불법 단속에 숨을 죽이고 있는 상태다. 게임이 하나의 문화, 산업으로 자리잡은 일본과 비교해 보면 커다란 차이가 있다는 것을 느낄 수 있다. 일본은 미국에서 시작된 게임을 일찍기 받아들여 오늘날의 게임강국이 되었고 우리는 같은 시기에 시작하였음에도 규제와 사회의 부정적 시각으로 오히려 기형적인 형태가 되고 말았다.

다른 나라의 문물이라도 재빨리 받아들여 자기것으로 소화해 결국에는 다시 역수출할 수 있는 능력을 가진 나라와 그렇지 못한 나라의 차이는 결국 사회의 제반환경과 규제의 방향성에 있다고 본다. 미국에서 처음 생산, 판매되기 시작한 카셋트를 만들어 「워크맨」이라는 세계적인 이미지를 심어 줄 수 있는 나라. 과연 우리나라의 규제는 어떤 방향성을 가지고 있는 지 다시한번 생각해 보아야 한다.

진짜로 풀리나?

진짜로 9월경에 일본어가 나오는 비디오게임의 자막에 대한 규제가 풀린다면 현재 완전히 침체되어 있는 비디오 게임 시장에 커다란 활력소를 불어넣어줄 것이라고 생각한다. 그러나 이것이 우리나라 PC 게임업체에 미치는 영향을 한번 생각해 보자. 물론 우리나라 게임업체에는 많은 기회가 주어졌다. 하지만 아직도 홀로서기를 못하는 것도 사실이다. 그동안 수입되어진 외국 대작 PC게임들에 밀려 기 한번 못펴오던 우리나라 PC게임업체. 이제 조금 나래를 펴는 듯한 시기에 일본 비디오 게임이 물밀듯이 들어 온다면 너도나도 비디오 게임을 수입하려 하지 직접 게임을 만들려고 하지는 않을 것이다. 물론 이런 제한적 규제는 국제화에 맞추어 풀어져야 한다고 생각하지만 국내 여건을 고려해 볼 때 아직은 시기상조가 아닌가 싶다. 다시한번 샴페인을 먼저 터트리는 실수는 범하지 않아야 할 것이다.

HOT 인터뷰!

용산 「게임기 백화점」 김광민 과장

"정말 풀리기는 풀립니까?"

"이것도 단속, 저것도 단속. 뭘 팔아야 하나!" 단속의 여파로 수입이 크게 줄자 하소연하듯 내뱉은 용산 「게임기 백화점」 김광민 과장의 한마디이다. 물론 게임기 액세사리를 비롯해 게임관련 상품은 다 다루고 있지만 주소득원이라고 할 수 있는 비디오 게임이 찬바람을 맞게 되자 가게의 경영이 매우 어려워졌다고 한다. 그래서 가게를 오픈하기 위해 문의하러 오는 사람이 있으면 항상 지금은 때가 아니라고 말해준다고 한다. "어떤 법이든 기존의 현실을 무시할 수는 없다고 봅니다. 물론 암거래 시장이라고 해도 그것도 엄연한 현실이고 보면 사실 단속을 하더라도 기존 물량은 인정해 주었으면 하는 바람입니다. 만약 이것을 정품으로 하고자 한다면 이 물량은 모두 버리고 다시 새롭게 수입해와야 한다는 말입니까? 뭔가 기존에 국내 들어와 있는 물량에 한해서는 유통될 수 있는 방향을 제시해주었으면 합니다. 사실 게임이라는 것이 생각만큼 폭력적이지도 않고 선정적이지도 않습니다. 다만 문제는 일본어라고 생각합니다."라며 이대로 계속 지속된다면 많은 게임샵들이 문을 닫게 될거라고 장담했다.

"물론 항간에는 '7~8월이면 일본어 자막이 부분적으로 풀린다' '대선 전까지는 절대 풀리지 않을 것이다' 등등 말이 많지만 쉽게 법령을 만들어 사람을 범죄자로 만들었다가 차세대 산업이라며 다시 추켜 세웠다 하는 식의 행정은 없었으면 좋겠습니다. 이제는 정말 풀리더라도 용산을 떠난 사람들이 다시 돌아올까 걱정입니다."라며 그동안 단속의 여파와 불투명한 심의규정 완화에 대한 뜬소문에 대해 역설했다. 정말 심의 완화가 뜬소문으로 끝날지 아니면 빠른 시일 내에 시행이 될 지 아무도 장담할 수 없지만 이제는 뭔가 공식적인 발표가 있을 때가 아닌가 싶다.

매니어 오피니언

소프트웨어 리뷰

PS 「런어바우트」

8

일단 조작이 별로 힘들지 않아서 좋았다. 귀찮은 드리프트 같은 것이 별로 필요 없으므로 레이싱에 약한 사람도 부담없이 즐길 수 있다. 코스를 자신이 마음대로 설정할 수 있다는 것도 마음에 드는 부분으로 딱 정해진 레이싱에 식상한 사람들에게 권할 만하다. 각 코스를 클리어할 때마다 차량이 늘어나는데 특히 덤프 트럭이 마음에 들었다. 화면에 자신이 부순 물건의 총 가격이 표시되는 것도 재미있는데 이것으로 경쟁을 즐기는 것도 재미있을 듯하다. 다만 코스가 좀 적다는 것이 가장 큰 단점이며 속도감이 약간 더 있었으면 훨씬 더 좋은 게임이 되었을 것이다.

김정오
(카마 엔터테인먼트 AS담당)

8

상당히 신선한 게임이다. 언뜻 보기에는 별로 매력이 없는 레이싱 게임처럼 보이지만 주변 물체를 마음껏 부수는 쾌감에 눈을 뜨게 되면 누구나 광란의 질주를 즐기게 될 것이다. 이와같은 게임은 「다이하드 트릴로지」의 '스테이지3'에서 본 적이 있기는 하지만 완성도는 「런어바우트」 쪽이 압도적으로 우위다. 특히 각종 지름길을 찾을 수 있다는 점도 재미있는 부분. 다만 조작감이 좀 떨어지는 것과 부술 수 있는 물건이 제한되어 있다는 것은 옥의 티라고 할 수 있다. 가능하다면 장갑차 같은 것도 등장하여 모든 건물을 부수며 전진할 수 있게 만들었다면 좀더 재미있지 않을까하는 생각을 해본다.

송용승
(하이텔 PS 소모임 P.SYCHO 회장)

SS 「그루브 온 파이트」

8

국내에서는 큰 인기를 얻지 못했던 호혈사 시리즈. 그러나 이번 그루브 온 파이터의 완성도로 미루어 보아 이제 가정과 아케이드에서 호혈사 붐이 일지 않을까 생각된다. KOF를 능가하는 캐릭터성과 2D게임이라고는 믿기지 않을 정도의 조작감이 느껴지는 연계기들. 특히 캔슬에 의존하던 기존의 단순한 연계기를 벗어나 자신이 직접 만들어가는 듯한 느낌의 조작감이 좋다. 기술연결이 사실적이며 대쉬공격, 띄우기 등의 시스템으로 패턴도 상당히 다양하다. 팀배틀 시스템을 잘 활용한 팀 합체기도 좋았다. 보너스 모드에서는 아름다운 일러스트를 감상할 수 있는 등 곳곳에 참신함과 정성이 엿보인다. 게임의 완성도가 전작과는 비교를 거부하며 단점을 들자면 역대 최장 시간을 자랑하는 극악 로딩. 4명분 데이터를 한꺼번에 램에 넘기가 벅찬 모양이다. 이정도라면 차라리 트윈롬 시스템을 사용하는 게 낫지 않았을까 싶다.

백종모
(나우누리 새턴동 도움지기)

10

처음 「그루브 온 파이트」를 접했을 때 옛날 생각이 났다. 오락실에서 만날 수 있었던 독특한 캐릭터들의 「호혈사 일족」시리즈. 이번 「그루브 온 파이트」에서는 호혈사 일족의 주인공들이 대부분 사라지긴 하였지만 그래도 그때의 기분을 되살리기엔 충분한 게임이다. 화려한 필살기와 연속기, 캐릭터의 개성 넘치는 특성, 특히 마지막 보스는 아트라스 특유의 소환 공격이 돋보였다. 4인 플레이가 가능하다는 점 역시 재미를 더해 주었다. 엔딩 후에 등장하는 보너스 모드에서의 여러가지 개발버전의 그래픽 역시 이 게임에 상당히 신경을 썼다는 느낌을 준다. 격투게임을 즐기는 유저들에게는 꼭 권하고 싶은 게임이다.

정준석
((주)우영시스템 게임 코디네이터)

하드웨어 리뷰

SS 「파워 메모리」

94년 11월에 세가에서 발매. 본체의 16배 용량을 가진 외부 백업 램 카트리지로 카트리지 슬롯에 끼워서 사용할 수 있다. 새턴은 본체의 기억용량이 작기 때문에 「파워 메모리」는 매니어들에게 필수적이라고 할 수 있다.

현지 발매가 4,800엔
(국내 유통가 : 4만 5천원선)

소프트와 아날로그 패드의 관계!

파워메모리는 정말 괜찮은 주변기기라고 할 수 있다. 먼저 파워메모리는 새턴 본체 램 용량의 약 16배이다. 이 용량은 플레이 스테이션 메모리카드의 용량보다 2배가 크며 용량에 비해 들어가는 세이브 수와 로드/세이브 속도도 월등히 빠르다. 이런 파워메모리의 많은 세이브 용량을 이용한 게임들로 드래곤포스의 중단 커맨드나 세가랠리의 고스트카 세이브 등이 그 좋은 예이다. 그리고 단점이라면 파워메모리를 사용할 경우 램팩이나 기타 다른 주변기기를 사용할 수 없다는 점과 세이브 데이터를 실수로 지울 경우 되살릴 수 없다는 것을 들 수 있다. 또한 세이브 메모리가 배터리 백업 방식이기 때문에 내장 배터리가 다 될 경우에는 배터리를 교체해 주어야 하며 충격에도 약한 면을 보여준다. 램팩과 함께 사용할 수 없다는 게 가장 아쉬운 점이며 한시바삐 세가가 램팩과 파워메모리 기능을 같이 수행할 수 있는 새로운 주변기기를 만들어 주었으면 한다. 이한 (나우누리 새턴동 도움지기)

N64 3D 「콘트롤러 팩」

N64 콘트롤러 뒷면의 홈(스포트)에 삽입해 자신의 데이터를 세이브한다. 크기는 약 3cm X 4cm 이며 콘팩을 삽입하는 슬롯에는 현재 발매되고 있는 진동팩도 끼어넣을 수 있다.

현지 발매가 1,000엔
(국내 유통가 : 2만원선)

나만의 게임 평가를 할 수 있다는 것은 여러분도 이제 매니아라는 증거입니다. 챔프에서는 나름대로 게임 관련자들을 초빙해 믿을 수 있는 평가를 내렸습니다. 이 크로스 리뷰 코너는 여러분의 소프트 구매에 도움을 주는 동시에 독자 여러분들의 GQ(게임지수)를 높이기 위해 마련된 것입니다.

N64 「스타폭스64」

8

고윤호
(KDS S/W 사업부)

「스타폭스64」를 처음 접했을 때 약간 난이도가 올라갔다는 점과 그래픽이 좋다는 것을 제외하고는 별다른 점을 느낄 수가 없었다. 그러나 약 30분간의 플레이를 마쳤을 때 각 스테이지별로 평가되는 성취도에 따라 일어나는 루트 분기와 중간중간 볼 수 있는 게임의 스토리들이 다시금 패드를 잡게 하는 것을 느꼈다. 초보자라도 쉽게 엔딩을 볼 수 있는 초급자 루트에서 3단계로 나뉘어지는 게임의 난이도는 다른 슈팅게임에서는 찾아볼 수 없는 부분이었다.

이외에도 매뉴얼상에서 나타나고 있는 숨겨진 비법과 감춰진 스테이지들이 플레이어에게 엔딩을 보는데 그치지 않게 하는 게임이다. 게다가 다양한 VS 모드는 정말 참신했다고 할 수 있다.

스타폭스는 참으로 물건이다. 3D 슈팅을 많이 접하지 않은 분들도 세밀한 작전지시와 리얼한 추격전에는 절로 신바람이 날 정도다. 그리고 분기점이 특징인데 완벽한 분기를 하면 파일럿전과 탱크전으로 스타폭스의 파일럿들이 전투기를 이용하지 않고 땅에서 게릴라(?)전을 펼치는 등 세밀한 부분까지 신경을 많이 썼다.

그리고 동료들의 지원도 게임의 묘미이다. 동료들이 적에게 추격당할 때 플레이어가 구해주면 그들의 성격에 맞춰 최대의 찬사를 보내준다. 그리고 물론 그들도 폭스가 위험에 처하면 도와주는 우정을 발휘하여 게임의 완성도를 높인다. 그리고 분기점 중에서 거대전함과 싸울 때에는 스타워즈의 한 장면을 떠오르게 한다. 거대전함의 포대를 시작으로 심장부까지 돌입하여 전함을 격추시키는 것은 스타워즈의 명장면과 같은 감동까지 느끼게 하는 것이다.

9

함승태
(전남전문대 일본어과 2년 재학)

ARC 「뱀파이어 세이버」

8

김종걸
(버파 팀배틀 대쉬팀 팀원)

조금 비현실적이고 황당한 캐릭터들이 등장하는 뱀파이어 시리즈는 내가 캡콤의 게임 중에서 가장 좋아하는 시리즈이다. 이번에 그 3편인 「뱀파이어 세이버」가 등장해서 디미트리의 화려하면서도 강력한 필살기를 볼 수 있어서 다행이다.

이번 3편에서 특히 눈에 띄는 점은 체력 게이지이다. 이것은 전작들처럼 체력이 소모되는 것이 아니라 데미지가 축적된다는 점에서 특이하다. 데미지가 가득차게 되면 다운되면서 반 정도의 에너지가 없어지게 되고 한번 더 다운이 되면 대전이 끝난다는 점이 뱀파이어 세이버의 매력이라 할 수 있다.

또 한가지 마음에 드는 시스템은 다크포스인데 이것은 동일한 위력을 가진 펀치와 킥을 동시에 누름에 따라 발사되는 것으로 각 캐릭터마다의 잠재능력이라고 할 수 있다.

내가 이 뱀파이어 시리즈를 좋아하게 된 이유는 고양이와 같은 귀여운 모습의 '펠리시아' 때문이다. 나는 애완동물 중에서 고양이를 특히 좋아했는데 몇년 전 우연히 오락실에서 '뱀파이어 헌터'라는 게임을 보고 그녀에게 반해버렸다. 그러나 펠리시아에게 한가지 못마땅한 점은 너무 노출이 심하다는 것이다.

펠리시아의 기술은 이 게임에 등장하는 다른 캐릭터의 무지막지한 기술들과 비교해서 상당히 재치있고 깜찍하다. 이번 작품에서도 그런 기술을 보았는데 공을 상대에게 던진 후 그 공을 쫓아가서 터뜨리는 아주 심플한 기술이다. 이 기술은 체인 콤보로도 연결할 수 있기 때문에 상대가 장풍계의 견제 기술을 사용할 때 매우 유용하게 쓰인다.

9

김정희
(펠리시아를 좋아하는 여성 게이머)
(성신여대 수학과 3학년 재학)

게임을 하다보면 세이브는 필수! 게임기의 주변기기들이 점차 진화하면서 메모리용 주변기기도 여러가지 종류가 판매되고 있다. 그 중 이번달에는 각 기종 본체 메모리를 제외한 가장 기본적인 메모리용 주변기기를 테스트해 보았다.

아날로그 전쟁으로 치닫는 차세대 전쟁!

실황야구에서 세이브 기능을 사용할 수 있는데 바로 친구의 콘트롤러 팩에 세이브 파일을 카피해 주는 것이다. 이것은 타 게임기들의 기능과 비슷해지고 있는 셈이다. 세턴의 파워메모리에서나 플스의 메모리 카드에서의 특징이 N64에서도 나타나고 있다. 지금은 단순한 메모리 기능밖에 지원되지 않지만 나중에 옵션 기능으로 다른 효과를 주지 않을까하는 기대도 해볼 수 있다. 원더J2나 실황야구4를 사면 동봉되어 있는데 이것이 없으면 그 게임들의 기록이 불가능하므로 반드시 갖추어야 한다. 아직은 그 기능에 대해서 불투명한 상태이지만 앞으로 64DD가 나오면 어떤 기능들이 더 추가될 가능성이 크고 카트리지를 선호하는 닌텐도 진영에 있어서도 없어서는 안 될 필요한 액세서리이다.

정혁진 (한성대학교 정보공학과 3년 재학)

PS 「메모리 카드」

PS의 세이브 장치인 메모리 카드. 필수 불가결한 액세서리로 특히 RPG나 시뮬레이션 게임을 할 때 필수품이다. 내부에 세이브 블록이 15개 나뉘어져 있어서 게임마다 필요한 세이브 블록이 다르다. PS 상에서 편집도 가능.

현지 발매가 2,000엔
(국내 유통가 : 2만원선)

이제부터 실제 사용으로 들어가 보겠다

PS의 세이브 장치인 메모리 카드. PS에 필수 불가결한 장치로서 PS게임의 세이브용 도구이다. 플래쉬메모리의 장착으로 인해 따로 전지가 필요 없다는 편리함과 함께 안정성을 추구하고 있어서 약 10만회의 재사용을 보장한다. 작고 가벼워서 휴대가 매우 간편해 데이터의 이동성을 높여 게임을 한층더 폭넓게 즐기는 데도 한몫 하기도 했다. 하지만 그에 뒤지지 않는 큰 단점이 있는 데 일단 가장 큰 문제점은 액세스 속도가 늦다는 점. 이는 정말 치명적인 결점으로 오락의 맥을 끊는 역할을 한다. 플래쉬메모리 자체의 결점이라기 보다는 접속 버스의 통로가 작기 때문인데 PS 2에서는 반드시 고쳐져야 할 부분이다. 그리고 용량이 적다는 점. A열차 같은 게임을 할 경우 한 게임으로도 카드가 꽉 차 버린다. 하지만 이 부분은 현재 타 업체에서 나온 대용량 메모리 카드를 이용하면 어느정도 극복 가능하다. 이러한 결점에도 불구하고 현재 메모리 카드는 팩시드의 경우와 같이 다른 용도가 많이 개발되고 있어서 PS게임의 폭을 넓히는데 큰 몫을 하고 있다.

안소니 (게임챔프 PS 담당자)

PS 특보

스퀘어의 첫 슈팅게임 발사준비 완료!

아인 핸더 EINHÄNDER

지금까지 슈팅게임이라면 누구나 가지고 있던 의문, 적군은 왜 죽으면서 파워업 아이템을 떨어트리는것일까? 또 아군들은 어떻게 적이 떨어트린 아이템을 탑재하는 것일까? 슈팅게임이니까 어쩔수 없다고? 하지만 스퀘어는 그 아이러니에 정면으로 도전했다!

PlayStation
■ 제작사: 스퀘어
■ 장 르: 슈팅
■ 발매일: 미정
■ 가 격: 미정

빛과 어둠을 테마로 처음부터 다시!

스퀘어의 첫 슈팅으로 발표했던 자우버. 그 자우버는 돌연 발매 취소가 결정됐다. 스퀘어의 말로는 자우버가 작품에 대한 컨셉조절이 아직 불완전한 상태에서 출발한 덕분에 작품성에 대해 납득이 가지 않는 부분이 많이 발생, 완전히 새로운 컨셉으로 작품을 다시 만들자는 결론을 내렸다고 한다. 하지만 팬들의 실망을 염려해 곧바로 취소결정 발표보다는 대신할만한 새로운 작품을 만든 다음에 발표하자는 결론을 내렸다고 하는데... 이제 그 베일을 벗고 등장한 작품이 바로 「아인핸더」인 것이다. 아인핸드에는 각 스테이지를 클리어했을 때 점수계산이나 화면연산등으로 게임의 진행이 멈추지 않도록 하는 배려로서 논브레이크 시스템과 적으로부터 무기를 빼앗는 건 스내쳐 시스템을 채용해서 신세대 슈팅으로서의 위용을 보이고 있다.

전 화면을 폴리곤으로

이 게임에서 주목할 것은 뭐니뭐니 해도 PS 하드웨어의 기능을 풀로 살린 멋진 그래픽이다. 밤에 보이는 빌딩의 네온사인이나 서치라이트, 기체가 폭발하는 빛이 반사되는 거리를 보면 이것이 게임인지를 착각하게 될 정도.

그리고 화면에 표시되는 모든 것들은 폴리곤으로 표현된다. 지금까지 있었던 레이스톰이나 제비우스 3D같은 폴리곤 슈팅게임이 모두 종스크롤인데 비해 횡스크롤게임이라는 것은 특이할 만한 부분.

코나미에서 이적한 슈팅 제작자들이 참가했다는 소문을 감안하면 수긍이 가는 부분이다. 그리고 스퀘어의 작품인 만큼 각각마다 세심한 매핑이 되어 있어서 대단히 아름다운 화면 처리를 보여준다. 그리고 폴리곤의 기능을 십분 살려 화면 안쪽에서 적이 등장하는 연출도 보여준다.

폴리곤은 사용했지만 내용은 2D게임이다

서치라이트 표현도 멋지다

멋진 시가지 표현은 압권

종래의 슈팅게임과 비교하지 말라

아인핸더의 가장 큰 특징은 건스내쳐 시스템. 적중에는 건포트라고 불리는 특수한 무기를 싣고 있는 기체들이 있다. 그 적들을 파괴하거나 일정 이상의 데미지를 입히면 건포트의 소재를 보여주는 타겟 마크가 표시된다. 동시에 중력에 따라 건포트는 지상으로 떨어지게 되는데 화면에서 사라지기 전에 기체의 팔로 그 건포트를 잡으면 된다. 성공하면 건포트는 자신의

잡기에 실패하면 건포트는 그대로 폭발!!

캐논. 120m포탄을 쏘는 단순한 병기. 오히려 단순함이 위력을 발휘하기도 한다

발컨. 매분 8000발의 속사성능을 자랑한다. 명중률도 높다

와스프. 미사일 런처와 로케트 캐논의 특성을 모두 가지고 있다

■정식명칭: 엔디미온 FRS Mk.II ■생산국: 세레네 ■사용자: 지구탈환군 ■제조: 아사노 중공프라무스디드공장
■승무원: 1명 ■전장: 3.1M ■전폭: 11.2M ■전고: 6.7M ■최고시속: 3.880km/h
■항속거리: 4230km ■표준장착: 20m 기관포

엔디미온 아인핸더

공기 흡입구
분사구
진동 중력 유니트
20밀리 캐논
조정석 덮개
좌측 에어 브레이크
정찰 카메라
수색 광학 유니트
후방 전파 방해 송신기 안테나
항공 라이트
레이더캡
장갑 방어막
센서 유니트
전술 에어 항법 안테나
좌측 항공 라이트
방어막
파워 조정기

강력한 서브웨폰으로 사용할 수 있다. 기체의 메인웨폰인 20밀리 기관포는 파워업되지 않기 때문에 서브웨폰의 습득은 매우 중요하다. 하지만 만약 자신이 쏜 총알이 건포트에 직격된다면 건포트는 파괴되어 버린다.

사용 가능한 무기는 8종

건포트는 전부 8종이 준비되어 있다. 그 중에서 이번에 등장이 결정된 3가지를 소개하도록 한다. 건포트의 특징은 기체의 위에도, 아래에도 붙일 수 있다는 점. 어디에 다느냐에 따라서 같은 무기라도 나가는 방식이 틀려진다. 그리고 일부 건포트 경우에는 화면 안쪽같은 3차원 방향에서 등장하는 적들에게 선제공격을 가할수 있는 것들도 있다.

아인핸더란?

아인핸더(EINHÄNDER)는 하나의 팔이라는 뜻을 가진 독일어로 주인공이 타고 다니는 기체의 이름이다. 정식명칭은 엔디미온FRS Mk.Ⅱ. 아인핸더라는 이름은 엔디미온이 처음 전투에 출격했을 때 적병사가 마치 기체에 살아있는 팔이 하나 달려 있는 것 같다는 말을 했다는데서 비롯되었다. 이 거대한 팔은 기체의 위나 아래로 자유롭게 이동시키는 것이 가능해서 어느쪽인가에 고정시켜 적으로부터 빼앗은 건포트를 장착 할 수 있다. 암이 파괴되면 작전수행에 지장을 주기 때문에 기체의 다른 부분보다 장갑이 두껍다. 그 때문에 건포트를 장착하고 있지 않을 때는 직접공격용으로도 사용된다.

거대 보스 다수 출현

적을 폭파

건포트를 핸드로 잡는다

논브레이크 시스템?

이 말이 의미하는 것은 2가지다. 첫번째는 스테이지 내에서, 예를 들어 보스 등장 전 또는 적이 많이 등장했을 때에 CD로부터의 데이터 액세스에 의한 화면의 정지가 없다는 점이다. 그리고 나머지 하나는 스테이지 사이의 연출도 하나의 흐름으로 보아 게임이 계속 자연스럽게 이어진다는 것을 의미한다. 이같은 문제는 PS슈팅의 가장 큰 난점이었던 만큼 스퀘어의 건투를 기대해 본다.

보스 등장전에 로딩을 느낄 수 없다

PS 특보

스퀘어, FF7을 초라하게 만들 충격게임 발동!

패러사이트 이브

FF7을 즐긴 유저들은 이제 더 이상 PS소프트의 발전은 없을 것이라고 생각했다. FF7이 PS한계의 게임일 것이라고 생각했기 때문이다. 하지만 그로부터 5개월, 이제 그 말을 재고하지 않으면 안될 것 같다. 스퀘어와 헐리우드 유명스탭들의 새로운 도전이 결실을 준비하고 있기 때문이다.

- 제작사: 스퀘어
- 장 르: 어드벤쳐 호러 RPG
- 발매일: 연말 발매예정
- 가 격: 미정

등장인물 소개

아야 브레아
뉴욕시경 17분소에 배치된 신입형사. 이 이야기의 주인공이다.
어린 시절 사고로 어머니를 잃고 그 사고의 원인을 의심하는 마음이 그녀를 형사로 만든 것 같다. 얌전해 보이는 겉모습과는 달리 상당히 괄괄한 성격.

다니엘 보 도리스
뉴욕 시경 17분서 소속. 20년의 경력을 가진 베테랑 형사다. 아야의 선배이자 콤비, 그리고 아버지격인 존재다. 출세 코스와는 연이 없는 현장체질.

마에다 쿠니히코
일본의 약학연구소에서 일하는 화학자. 미토콘드리아의 전문가다. 이번 사건의 키가 되는 인물일지도...

크리스마스 이브에 스퀘어 경계 발동!!

1997년 뉴욕 맨하탄 그것은 크리스마스 이브에 시작되었다

뉴욕 시경의 신입형사인 아야 플레아는 맨하탄의 오페라하우스에서 데이트를 즐기고 있었다. 하지만 극 도중 돌연 무대위의 배우들이 차례 차례 불꽃에 휩싸이기 시작했다. 놀라 무대로 달려간 아야는 비명과 고통의 신음소리가 난무하는 무대위에서 홀로 소리높여 웃고 있는 한 명의 여배우를 발견하게 된다. 총을 들고 무대위로 올라간 아야. 하지만 그에 아랑곳 없이 그녀의 높은 소프라노 목소리에 맞추어 경비원들이 불꽃에 휩싸이고 있었다.「당신은 대체...」「나는... 나는 이브」

이 사건 이후 뉴욕에서 모든 인간의 모습이 사라진다. 경관들과 몇 명의 사람들을 제외하고는...

지금 여기 뉴욕을 무대로 인간과 미토콘드리아의 혈전이 시작되려 하고 있다.

공룡 전시회도 중요한 무대로 보인다

폭격기들의 발진. 뉴욕 섬멸 작전인가?

캐릭터는 FF7과 같이 CG 랜더링된 배경속을 돌아다닌다

FF를 뛰어넘는 그래픽의 진보

사진에서 보이는 것과 같이 그래픽의 완성도는 FF를 뛰어 넘을 정도. 전투방식은 FF7의 액티브 배틀 시스템의 발전된 방식이 사용될 것이라고 한다. 거리의 디자인은 실제 뉴욕을 바탕으로 재구성한 것이다. 그리고 필드의 캐릭터가 리얼사이즈화 되면서 무비와의 연결도 한층 매끄러워 질 것으로 보인다. 캐릭터 디자인은 FF7의 노무라 테츠야씨가 담당했다.

「패러사이트 이브」 한국인 제작진 인터뷰

이번 「패러사이트 이브」의 제작팀에 우리나라의 이한종씨가 속해 있다는 것을 아는 사람은 그다지 많지 않을 것이다. 하지만 눈치 빠른 독자라면 이미 눈치를 채고 있었을지도 모른다. 챔프 96년 11월호에 실렸던 '이한종 독점 인터뷰'에 "스퀘어USA(당시 스퀘어LA)의 창단멤버로 「프로젝트 P.E」에 참가하고 있으며 이 게임은 기존 RPG에 호러성을 가미한 새로운 장르입니다."라는 기사를 기억한다면...

"「패러사이트 이브(이하 PE)」는 물론 처음부터 사카구치씨가 기획했고 본격적인 제작에 들어간 시기는 96년 8월경입니다. 제가 생각하기에 게임 PE는 원작 소설 「패러사이트 이브」와는 다른 점이 같은 점보다 훨씬 많다고 생각됩니다. 우선 원작에서는 배경이 일본인데 게임에서는 모든 사건이 미국 뉴욕에서 일어납니다. 캐릭터도 원작에서의 기요미나 아사쿠라 등은 한명도 나오지 않고 새로운 캐릭터인 「아야 브레아」, 「다니엘」 등이 출연합니다. 또 원작에서는 과학자가 주인공인데 반해 게임에서는 액션성을 강조하기 위해 주인공을 형사로 채택했습니다. 게임이 원작과 같은 점은 PE에서의 독특한 「미토콘드리아」 시스템을 사용한다는 것입니다. 사실 저도 아직 이 시스템에 대해 완벽하게 이해하고 있지는 못한데 매우 흥미롭고 새로운 시스템이 될 것은 틀림없습니다." 드디어 「프로젝트 P.E」라고 불리우던 「패러사이트 이브」의 화면 사진 등이 전격 공개되었다. 이 게임에서 이한종씨가 담당한 부분은 3D 캐릭터와 애니메이션 엔진, 메뉴 시스템 등이라고 한다. 챔프에서는 뛰어난 일본 프로그래머와 미국의 특수효과팀 사이에 당당하게 한몫을 하고 있는 자랑스런 한국인 이한종씨를 인터뷰 했다.

패러사이트 이브를 설명할 때 빠지지 않는 단어라면 역시 「바이오 하자드」이다. 예를들어 인터넷 웹 사이트나 각종 게임지에 '바이오 하자드 스타일의' 또는 '바이오 하자드 + RPG'라는 식의 설명 문구가 많고 발매 예정일을 보아도 PS용 「바이오 하자드2」와 비슷한 시기에 발매되지 않을까 하는 생각이 든다. 그럼 과연 PS용 「바이오 하자드2」와 비교해 볼 때 장점은 무엇이고 단점은 무엇인지 들어 보았다.

"개인적으로 PE의 최대 라이벌 게임은 바로 「바이오 하자드2」가 될 것입니다. 얼마전 비디오로 「바이오 하자드2」의 데모를 봤는데 정말 대단한 게임이었습니다. 두 게임을 비교해 볼 때 장점과 단점을 말하는 것은 아직 이른 것 같습니다만 PE는 바이오 하자드보다 좀더 RPG의 성격을 띠고 있다고 생각합니다." 현재로서는 누구나 PE와 바이오 하자드의 비교를 즐거하고 있다. 하지만 이한종씨의 말 속에는 그런 경쟁 속에서의 비장함과 스퀘어라는 브랜드의 명성을 위해서라도 반드시 대단한 게임을 만들어야 한다는 각오같은 것이 느껴졌다.

협동적 창의력으로 탄생되는 PE!

물론 스퀘어에서는 다만 공개가 되지 않을 뿐 이 게임 이외에도 수많은 게임들이 제작 중이라는 것이 정설로 받아 들여지고 있다. 그렇다면 그런 게임들과 비교해 볼 때 스퀘어에서는 「패러사이트 이브」를 어느 정도의 수준으로 받아 들이고 있는 것일까? 대작이라면 어느 정도의 대작인지 아니면 비록 이례스의 게임이긴 했지만 지난번 레이싱 게임처럼 발표해 놓고 퀄리티에 따라 발매하지 않을 수도 있는 것인 아닐까 하는 걱정이 앞섰다.

이에 이한종씨는 "PE는 분명 스퀘어의 대작 RPG 중 하나입니다. 아마도 올해 FF7에 다음가는 대작이 될 것이라고 생각합니다. 물론 스퀘어에서는 게임 하나하나가 모두 대작이기 때문에 「토발2」 또는 「사가 프론티어」의 수준과 비교하기는 어렵습니다. 다만 스퀘어의 대표작은 파이널 판타지 시리즈로 언제고 계속될 것입니다.

그리고 PE의 최대 매력은 영화 특수효과의 귀재들이 모인 헐리웃 출신 스퀘어USA팀과 최고의 게임 디자이너들인 스퀘어JAPAN팀의 협동적 창의력이라고 생각합니다. 회사 초창기에는 문화적, 언어적 장벽이 많아 제작진이 융화가 되지 못했는데 이제는 두 팀이 완전히 화합되어 능률적인 일을 해나가고 있습니다."

마지막으로 이 게임을 보다 객관적으로 이해하기 위해서는 다른 게임과의 비교가 필요하다는 생각에 FF7과 비교해 볼 때 과연 어떤 점이 더 진화되었고 어떤 점이 미흡한 지에 대해서는 "우선 캐릭터에서 PE는 FF7보다 우수합니다. FF7의 캐릭터는 텍스처맵을 사용하지 않고 쉐이딩으로 처리했는데 PE의 캐릭터는 모두 완벽한 텍스처맵을 사용합니다. 또한 새로운 3D 엔진인 「싱글-스킨 모델 애니메이션」을 사용하고 있어서 캐릭터 관절 등의 부분이 아주 자연스럽게 표현될 뿐 아니라 생물적인 모핑 등이 가능합니다. 애니메이션과 캐릭터는 FF7과 같이 최대로 축소되어 있기 때문에 한 장면에 많은 캐릭터가 따로 CD 로딩이 없이 출현할 수 있도록 제작되고 있습니다. PE는 또한 게임 전체가 30프레임으로 돌아가기 때문에 전투신이 FF7보다 훨씬 부드러워 질 것입니다."

스퀘어USA
이한종
3D 캐릭터와 애니메이션 엔진, 메뉴 시스템 담당

"「바이오 2」 게임성 잡지 못하면 무용지물!"

프로그래머들은 누구나 자기가 만드는 게임이 세계 최고의 게임이 되길 꿈꾸며 일하고 있는 것이다. 그래서 가끔은 밤잠도 설치고 휴일에도 일하게 되고 중요한 기념일 등을 잊어버리기 쉽상이다. 이한종씨 역시 이 PE가 세계 최고의 게임이 되길 원하고 있었다. 비록 처음에는 어떻게 FF7과 비교하겠냐는 말로 시작했지만 나중에는 반드시 FF7를 훨씬 능가하는 게임이 되도록 노력하겠다는 인사말로 이번 인터뷰를 마치게 되었다. 패러사이트 이브의 발매 예정일은 올 크리스 마스 경으로 그때는 「바이오 하자드2」를 비롯 각 게임사가 그동안 비밀리에 숨겨 두었던 비장의 게임들을 대거 발매할 것이다. 과연 올 크리스마스에 진정 웃을 수 있는 진정한 승자가 누구인 지 벌써부터 궁금해 진다.

원작은 소설!

패러사이트 이브의 원작은 지난 '95년에 일본에서 발간된 「패러사이트 이브」라는 SF 공포소설이다. '95년도에 일본 공포문학상을 수상한 작품인 만큼 스토리는 매력적이라고 할 수 있다. 물론 게임은 FF의 아버지라 불리는 사카구치씨가 제작업을 한 것이라 다소 차이가 있겠지만 그 분위기를 미리 알 수 있다는 점에서 한번 권해 보고 싶다.

책이름 : 제 3의 인간(원제 : 패러사이트 이브)
지은이 : 세나 히데아키(瀬名秀明)
펴낸곳 : 한뜻출판사(T:02-516-0092~5)

「패러사이트 이브」 공개 기념 깜짝 이벤트

그동안 그렇게 궁금해하던 「패러사이트 이브」의 게임 진행상황과 게임화면 등이 대거 공개되었습니다. 패러사이트 이브는 분명 스퀘어의 대작임에 틀림없고 일본 내 수상경력을 보더라도 소설로서의 가치도 매우 크다고 할 수 있습니다. 챔프에서는 이번 패러사이트 이브의 자료 공개를 기념으로 한뜻 출판사의 협조를 얻어 미니 이벤트를 마련하였습니다.

아래 문제의 정답을 챔프 애독자 엽서에 적어 보내 주시면 정답자 중 10명을 추첨하여 한뜻 출판사에서 제공하는 「제 3의 인간(원제 : 패러사이트 이브)」을 한권씩 드리겠습니다.

문제 : 우리나라에서 발간된 「패러사이트 이브」의 원작 소설 제목은 「○ ○○ ○○」이며 여자 주인공은 「○○○」입니다.

초연(硝煙) 자욱한 프론트미션 제 2의 스토리

프론트 미션2

- 제작사: 스퀘어
- 장 르: 시뮬레이션 RPG
- 발매일: 97년 가을예정
- 가 격: 미정

스퀘어가 자랑하는 명작 시뮬레이션 프론트 미션. 하지만 얼터너티브에서 너무 달라진 설정을 보고 실망한 사람은 없었는지. 하지만 실망은 아직 이르다. 정명정대한 2편인 「프론트 미션 2」가 등장하기 때문이다.

보다 파워업된 2의 세계

95년 2월 발매되었던 프론트 미션은 메카닉을 좋아하는 시뮬레이션 팬들에게는 가뭄에 단비같은 소프트였다. 메카닉에 대한 세세한 설정이라든가 드라마틱한 스토리는 타의 추종을 불허했을 정도. 이제 2년반의 세월을 건너 새로운 이야기의 막이 열린다. 자신이 만든 번처로 싸우는 흥분, PS가 실현한 멋진 그래픽과 감동적 스토리. 이것이 바로 시뮬레이션의 벽을 뛰어넘은 프론트 미션 2의 매력인 것이다.

맵은 완전한 3D로 구성되어 있다

이것이 프론트미션 2다

우선 가장 눈에 띄는 부분이 바로 배틀신. 3D폴리곤으로 이루어진 병기의 움직임이 대단히 리얼하게 재현된다. 전작과 같이 고정된 시점이 아니라 전장의 움직임에 따라 신속히 움직이는 카메라 워크는 마치 한편의 영화를 보는 듯하다. 전투는 여러 지형위에서 벌어지는데 3D연출인 만큼 전략성이 대폭 강화되었다. 그리고 30~60프레임으로 펼쳐지는 전투 애니메이션은 박력 만점의 연출을 보여준다.

인터미션의 그래픽 강화

바디중 개량 가능한 부분이 좌우 팔, 다리, 몸통이라는 것은 기본적으로 같다. 하지만 각 파츠의 종류가 훨씬 늘어 더욱 세밀한 세팅이 가능해졌다. 파츠 교환시에도 교체부위를 카메라로 줌하는등 연출도 강화되었다. 그리고 기체의 채색에도 다양한 패턴을 넣는 것이 가능해졌다.

세계관

이야기의 무대가 되는 서기 2102년의 세계, 프론트 미션 2의 세계는 2102년, 전작의 배경이 되었던 제2차 하프만 분쟁이 있는지 12년 뒤의 세계다. 세계지도를 보면 알 수 있듯이 이야기의 무대가 되는 서기 2102년의 세계는 각국이 다시 편성되어 현대의 세계와는 완전히 다른

애쉬 팔크
이 작품의 주인공으로 OCU 해방군 총해부(海防軍總海部) 하사. 책임감과 정의감이 상당히 강해서 많은 인물로부터 신뢰를 받고 있다.

에이미아 미카랑
OCU해방군 총해부 병장. 남자뿐인 부대안에서 얕보이지 않기 위해서 강한척 하지만 사실은 대가 약하다. 조종기술은 일급.

죠이스 S 워트필드
OCU해방군 총해부 병장. 밝은 성격에 언제나 자신만만하다. 자타가 공인하는 플레이보이지만 여성대원들 사이에는 인기가 없다.

그립 바남
OCU해방군 총해부중사. 다소 둔감한 면도 있지만 호쾌한 성격이다. 일본인 아내와 두 아이의 아버지.

반 마카제
리미안 기지 습격에서 시작된 이번 쿠데타의 음모자. 어린 시절부터 빈곤에 시달려 나라를 구하는 유일한 수단이 OCU로부터의 독립이라고 생각하고 있다. 성실하지만 마음 속에 격한 정열을 갖고 있으며 부하들에게 신망이 매우 두텁다. 오랫동안 반투어를 조종해 왔기 때문에 조종 실력이 뛰어나고 지휘능력과 작전능력이 우수한 것으로 평가되고 있고 사관학교를 나오지 않았음에도 불구하고 24세의 젊은 나이로 아플데슈 육군중사에까지 승진했다.

그림 : 아롤데슈군이 공격을 해왔다!!

에이미아: 왜!? 아롤데슈군은 아군이잖아요!

죠이스 : 몰라! 하지만 싸울 수밖에 없잖아!

그리후 : 내가 미끼가 될테니 너희들은 도망가라

아롤데쉬는 이런곳이다

형태로 변해간다. OCU, USN, 아롤데슈 3개의 단어가 눈에 띄지만 주의할 것은 OCU는 국가가 아니라는 것이다. 간단하게 말하면 아시아 각국이 연합해서 생긴 그룹의 명칭이 OCU이고 아롤데슈 인민공화국은 이 집단에 속하는 나라이다. 이번 작품의 스토리는 이 OCU가 안고 있던 문제가 분출되면서 시작된다. 반 마카제 중사는 빈곤에서 벗어나기 위해 OCU에 가맹했지만 원조를 받지 못해 다시 빈곤에 시달리게 되는 아롤데슈를 독립시켜 재건하려고 쿠데타를 계획한 것이다. OCU와 반, 과연 정의는 어느쪽인지…

미션1 소개

아롤데슈 인민공화국의 남동부, 해안 가까이에 있는 미리안 기지. OCU 아롤데슈 주둔군의 3개 거점 중 하나인 리미안 기지에 4대의 트럭이 도착했다. 그러나 무기를 수리하기 위해 온 이들 차량은 기지내에 적재한 번처를 가동시키고 상공에 대기하고 있던 전투 헬리콥터와 연계해 리미안 기지를 공격하기 시작했다. 화염에 둘러싸인 기지를 지키기 위한 앗슈들은 전투를 개시한다. 격렬한 전투 끝에 리미안 기지를 습격한 적 부대를 전멸시킨 앗슈들. 그러나 혁명군이라는 놈들이 탄 VTOL기가 날아와 다시 기지내에 적 번처를 침입시킨다. 파괴된 기체로는 더이상 도저히 싸울 수 없다고 생각한 그림은 스스로 미끼가 되어 적 부대로 향한다.

비행병기도 다수 등장한다

이동은 헥단위로 이루어진다

SS 특보

정보화가 주는 치명적 인간성 상실

데빌사마나

-소울 해커즈-

■장 르 : RPG
■제작사 : 아트라스
■현지발매일 : 97년 11월 예정
■현지발매가 : 6,800엔(CD 2장)

「진 여신전생 -데빌사마나-」의 후속편인 새턴용 오리지널 「데빌사마나 -소울 해커즈-」가 드디어 공개되었다. 독특한 시스템과 세계관으로 매니어들의 깊은 사랑을 받았던 작품인 만큼 「소울 해커즈」에 거는 기대 역시 크다고 할 수 있다.

테마는 정보화 사회의 위기!

우선 가장 궁금한 부분으로 스토리 면에서는 전작 「데빌사마나」와의 연결점은 없다고 한다. 그러나 그 시스템과 세계관을 그대로 계승해 신선한 감동을 줄 수 있도록 제작 중이라고 하니 기대해도 좋을 듯하다.

이번 「소울 해커즈」의 테마는 수년 후 도래하게 될 정보 네트워크 사회의 위기로 「데빌사마나2」가 아닌 「소울 해커즈」라는 부제를 사용한 것도 바로 이런 이유에서라고 한다.

버전 업된 시스템

기본적인 시스템은 2D 필드를 이동하며 각 포인트는 3D 던전으로 이루어져 있는 등 「데빌사마나」를 그대로 계승했다고 할 수 있다.

신과 악마를 모티브로한 전 몬스터의 등장 회수는 300회 이상!

적 몬스터와 만나게 되면 전투를 벌이거나 동료로 만들기 위해 대화를 한다. 동료가 된 악마는 전투시 소환하여 전투에 참가시킬 수 있지만 그 악마가 가진 성격 시스템(바이스 시스템)은 버전 업되었다. 악마 합체는 전작과 같이 업마전(業魔殿)에서 할 수 있으며 핸디 COM을 사용하면 3D 던전 내에서도 2인 합체가 가능하게 되었다.

세계관 검증

세계관에 관해서는 디지털 네트워크 사회 속에서 인간과 인간의 연결고리를 모티브로 했다고 한다. 근 미래의 현실사회를 무대로 네트워크의 위험성과 고도정보화 사회의 부정적인 측면, 그 속에서 살아가는 인간의 모습을 실감나게 표현했다고 한다. 주인공들을 해커인 불량소년 그룹으로 가까운 장래에 있을 법한 설정이라고 여겨진다.

게임의 무대는 200X년의 어느 도시

전작과의 차이점

우선 인스톨 시스템은 플레이어가 게임 시스템을 어느정도 마음대로 할 수 있기 때문에 선제 공격의 확률을 약간 높일 수 있으며 또한 세이브 포인트 이외에도 임의의 장소에서 게임을 중단할 수 있게 된다고 한다. 또한 이번에는 창고 등의 실외 던전도 존재하며 「데빌사마나」 시리즈 최대의 특징이라고 할 수 있는 '악마와의 대화' 패턴 역시 만가지 이상이 된다고 한다.

전작에서는 세이브 포인트가 따로 마련되어 있었다

마신전생 환생체험

SFC의 대표적 시뮬레이션 RPG라고 할 수 있는 「마신전생」 시리즈의 최신작이 새턴으로 제작된다. 또한 아트라스는 FC용 「디지탈 데빌스토리 -여신전생」의 발매 10주년을 맞이해 발매하는 「론드」와 「소울 해커즈」는 모두 판매 100만개 이상의 대작이 될 것이라고 장담하고 있다.

론드 -륜무곡(輪舞曲)- RONDE

SS 특보

테마는 「환생」과 형제애!

■장 르 : 시뮬레이션 RPG
■제작사 : 아트라스
■현지발매일 : 97년 9월 예정
■현지발매가 : 6,800엔(CD 2장)

「론드」의 테마는 '혼의 환생'과 '형제애'를 기본으로 한다. 등장인물 각자의 혼이 여러가지 상황에 맞춰 강해지기도 하고 약해지기도 하는 등 여러가지 형태로 변해가게 된다. 이것을 환생이라는 개념과 연결시켜 어떠한 형태로 변해가는가가 하나의 테마를 이루고 있다. 형제애도 혼의 결성에 얽혀 형제라는 인간관계가 서로 영향을 주면서 각자 혼의 변형을 경험하게 된다.

신 시스템 가득!

「론드」는 시스템 면에서도 새로운 시도를 하고 있다. 그중에서도 악마 시스템이 크게 변하여 「마신전생」을 포함해 지금까지의 시리즈에서는 전투 전에 악마와 교섭하여 동료로 만들기도 했지만 이번 「론드」에서는 악마를 쓰러뜨리고 동시에 반드시 대화가 이루어지는 것은 아니다. 악마를 동료로 만들 수 있는지 없는지는 플레이어의 운에 달린 것이고 따라서 하나의 악마를 동료로 하기 위해서는 더 많은 노력이 필요하게 되었다.

또한 동료가 된 악마에게 스스로 좋아하는 이름을 붙일 수 있게 되었기 때문에 악마에게 보다 친밀한 느낌이 들도록 하였다. 그리고 리믹스(악마합체)에 관해서는 보통 2체, 3체 합체뿐만 아니라 같은 악마를 만들어 낼 수 있는 크로닝, 유전자를 유출해서 소생시키는 크리에이트 등 대폭으로 파워 업된 면을 보여준다.

전투에서도 무기에 회수 제한이 있어서 귀중한 무기는 사용할 곳을 미리 생각해 두어야 하는 등의 전략성이 높아졌으며 그외에도 「영어표기 전환」과 「애니메이션 온, 오프」 등 유저를 위한 여러가지 섬세한 배려가 되어 있다.

주인공 아스카!

스토리 다이제스트!

이야기는 주인공 아스카와 친구들이 박물과 유적 전시를 보러 가는 도중에 돌연 마물들이 습격해 주인공의 동생을 데리고 가버리면서 시작된다. 아스카는 이 사건에 의문을 가지고 동생을 되찾기 위해 악마계로 들어서게 된다.

3D로 표현된 전투신!

마신전생 시리즈 잠깐 소개!

마신전생

• SFC • 1994년 1월 28일 발매

RPG였던 「진 여신전생」 시리즈의 시스템과 세계관을 계승한 턴제 시뮬레이션RPG. 주인공은 악마와의 교섭이나 악마합체를 통해 강력한 동료를 증가시키고 각 스테이지의 해결 조건을 만족시키면서 클리어해 간다.

마신전생 II

• SFC • 1995년 2월 19일 발매

「마신전생」의 속편으로 그래픽과 연출면 등 모든 부분에서 파워 업되었다. 스토리 상의 연결점은 없지만 「동료 악마 시스템」 등 종래의 시스템을 계승했으며 시나리오 맵 수와 등장하는 악마의 종류가 대폭 증가했다.

타마고치 특보

타마고치와 포켓 몬스터가 짬뽕된 신형 사이버 페트

디지털 몬스터

■제작사: 반다이
■기종: 키 홀더
■장르: 육성 시뮬레이션
■현지 발매일: 97년 6월 하순
■현지 발매가: 1,980엔

타마고치의 폭발적인 인기에 힘입어 이번에는 키우는 재미 뿐 아니라 서로 대전까지 할 수 있는 새로운 형태의 사이버 페트가 등장했다. 그 이름하여,「디지털 몬스터」!
한편 타마고치 시리즈의 외전격인「디지털 몬스터」는 얼마 후 대원동화를 통해서 국내에도 상륙할 예정이다.

통신 대전이 가능해진 타마고치 최신작 등장!

타마고치의 형태를 하고 있지만 자신만의 최강의 몬스터를 키우는 키 홀더가 바로 디지털 몬스터이다. 이번에는 타마고치의 보호자가 아닌 트레이너가 되어 몬스터를 최강의 전사로 만들어보자.

베일에 싸인 디지털 몬스터

아무래도 디지털 몬스터에는 여러가지 비밀이 숨겨져 있는 것 같다. 조사 보고서를 봐도 지워져 있어 내용을 알 수가 없다. 어떤 비밀이 숨겨져 있는 걸까?

타마고치가 여성 취향이라면 이것은 남성 취향. 자주색과 회색 두가지 색상이 있다

조사 보고서

디지털 몬스터는 성장할 때마다 형태가 변화. 숨겨진 캐릭터도 (　)라고 생각된다. 자고 있는 디지털 몬스터는 (　)하면 (　)한다. 체력이 떨어져도 (　)으로 (　)한다. 단, (　)하고 만다.

디지털 몬스터란?

손바닥 크기만한「휴대 몬스터」를 말한다. 먹이나 단백질을 주는 방법, 트레이닝의 양, 대전 배틀의 승패에 따라 여러 타입으로 성장한다. 트레이너의 양육 방식이 좋을수록 강한 몬스터가 된다.

➡유년기

디지털 몬스터는 성장할 때마다 모습이 변하는데 성장기 다음이라도 성숙기로 불리는 모습으로 성장. 양육 방식에 따라 더욱 강한 몬스터로 성장시킬 수 있다.

슬라임 상태
갓 태어나 작고 검다. 아직 배틀은 무리

몸이 하얗게 변신
배틀을 위해 트레이닝으로 몸을 단련시키자

초특급 비밀인 성장 분기점 발견
➡성장기

늠름한 모습으로 성장! 하지만 강할까? 배틀에서 승리해 성숙기의 비밀을 벗겨보자

애교가 가득한 얼굴로 변신! 체중도 꽤 무거울 듯. 스피드보다 파워로 승부?

「데지데지」와「몽몽」의 배틀 현장 중계!!

베일에 가려진 어느 트레이너가 육성한 디지털 몬스터「데지데지」와「몽몽」! 그들과 함께「디지털 몬스터」에서의 배틀에 대한 비밀 모두 공개한다.

홍 코너 눈이 매력적인「데지데지」

성장기로 배틀 경험이 거의 없다. 트레이닝을 싫어한다. 그러나 식욕만은 왕성해서 먹이와 체력을 증폭시키는 프로테인을 잘 먹는다.

청 코너 공룡을 닮은 「몽몽」

성장기. 배틀에 몇 번 참가한 적이 있는데 지금까지의 승률은 70%. 먹이와 단백질을 자주 먹이는 등. 트레이닝을 열심히 시켜야 한다.

배틀에서 이기면 승률 UP!

승률이란 총 배틀 회수 중에서 몇 번 이겼는지를 수치로 나타낸 것이다. 승률이 높으면 강한 몬스터로 변신!

승률은 %로 표시된다. 이 수치가 높은 디지털 몬스터는 더욱 강한 몬스터로 변신!

오늘 대전의 우승자 「몽몽」과의 잠깐 인터뷰!

"역시 트레이닝이 중요!"

디지털 몬스터들의 대전은 오토 배틀이기 때문에 트레이너가 손을 쓸 수 없다. 따라서 배틀에서 이기려면 평상시에 트레이닝을 열심히 해야 한다. 「데지데지」가 패배한 이유는 평상시에 트레이닝을 게을리했기 때문으로 해석된다.

왼쪽에 있는 가상의 적이 상대. 위 또는 아래를 선택하여 공격하지. 방패로 막지 못하면 지게 된다

5번 시도에서 3회 이상 이기면 트레이닝 성공! 배틀의 승률도 UP!

디지털 몬스터가 부상당했다면 빨리 치료해 주자

배틀이 끝난 후, 디지털 몬스터가 부상을 당했으면 빨리 치료하여 낫게 해 주자.

디지털 몬스터가 부상당하면 해골 마크가 나타난다. 빨리 치료해 주는 것이 좋을 듯

실제 인간 키우기 타마고치 '나노' 등장

타마고치의 폭발적인 인기에 힘입은 유사 작품들은 공룡, 개, 고양이, 원숭이 등 동물 세계를 넘어서 이제 실제 인간을 키우는 육성 시뮬레이션 게임에까지 이르고 있다.

미국의 플레이메이트 토이(Playmate toy)사는 열쇠고리에 연결할 수 있는 장치를 부착시킨 아기 키우기 게임 '나노'를 최근 선보였다. 이 육성 게임은 최초에 갓 태어난 아기로부터 게임을 시작하게 되는데 기존의 타마고치의 기능과 똑같이 밥(또는 간식) 주기, 놀아주기, 대변 치우기, 전등 끄기 등을 버튼 3개로 간단하게 작동시킬 수 있다. 그러나 아기를 잘 돌보아주면 걸음마를 할 수 있는 아이로 성장하지만 그렇지 않으면 아기가 달아나 버리고 게임은 종료된다.

'나노'의 가격은 15 ~ 20달러(약 15,000원정도)로 다른 유사 타마고치에 비해 비교적 저렴한 편이다.

그러나 동물이 아닌 인간을 소재로 한 것에 대해 일각에서는 인명 경시 풍토 만연과 인간성 상실의 우려를 경고하기도 했다.

홍 코너 BATTLE START

■데지데지

2마리의 몬스터를 붙이면 배틀 시작! 홍 코너의「데지데지」는 천둥같은 번개 광선으로 공격한다

「몽몽」이「데지데지」쪽으로 공격한다. 위험해진「데지데지」! 과연 그 공격을 피할 수 있을지…

해골 마크가 폭발~! 하지만 이 시점에서는 누가 승리했는지 알 수 없다. 승리는 어느쪽?

해골 마크가 여러개 나타났다! 아… 「데지데지」가 지고 말았다. 「데지데지」도 아주 분한 듯

배틀에서 지면 유감스럽지만 물과 함께 안녕~! 하지만 또다시 화면으로 돌아온다

청 코너 BATTLE START

■몽몽

앗! 「데지데지」가 공격을…! 하지만 「몽몽」이 이를 알아차린 듯 냉정하게 막을 준비를 한다. 역시 믿음직스럽군!

「데지데지」와 마찬가지로 해골 마크가! 과연 「몽몽」은 어떻게 되었을까? 가슴이 두근반 세근반, 긴장의 순간이다!

청코너의 「몽몽」. 「데지데지」와는 달리 불꽃같은 공격을 사용한다. 디지털 몬스터마다 여러가지 공격이 있는 듯

태양 마크 속에서 방긋 웃고 있는 「몽몽」! 「몽몽」의 승리다! 장한 우리의 「몽몽」… 다음 배틀에서도 열심히 싸워주길!

의문의 신 캐릭터와 치즈루, 97에 전격 스카웃!

THE KING OF FIGHTERS '97

더 킹 오브 파이터즈 '97

이제 곧 여름이다. 여름이 되면 생각나는 것이 바로 SNK의 인기 캐릭터들이 팀 배틀로 뜨거운 결전을 벌이는 제전, 킹오파 시리즈이다. 올해도 어김없이 챔프는 시리즈 최신작인 「더 킹 오브 파이터즈 '97」의 정보를 국내 최초로 공개한다.

ARCADE
- 제작사: 격투 액션
- 장 르: SNK
- 발매일: 97년 7월 예정
- 국내 유통사: 빅에이

수수께끼에 휩싸인 KOF '97의 신 캐릭터들

여기에 소개되는 2인의 캐릭터는 팀이 아니고 혼자서 출전한다고 발표됐다. 겉모습 이외에는 모조리 수수께끼에 휩싸여 있는 신 캐릭터 한 사람과 이오리는 과연 KOF '97에서 어떤 형태로 등장하게 될 것인가?

다혈질의 이상한 남자

겉모습만 발표된 신 캐릭터. 현 시점으로는 그의 정체는 물론 이름도 알려지지 않았다. 그의 포즈로부터 추측해보면 상당히 다혈질의 체격을 지닌 30세 전후의 남자로 다양한 무술에 능통한 캐릭터로 보인다

야가미 이오리

지난번 대회에서 자아의 붕괴를 일으킨 야가미 이오리. 이번 대회에서는 치즈루에 의해 개인 엔트리로 출장을 허락받았다. 쿠사나기 쿄에 대한 증오심과 몸 속에 흐르는 오로치의 피. 대회의 열쇠를 쥐고 있는 캐릭터이다

유키

쿠사나기 쿄보다 어른스러운 그의 연인 유키도 이번 KOF'97에 출전한다. 상당한 미인으로 머리가 좋고 운동도 잘해서 반 급우들 누구나 그녀를 좋아한다. 어른스럽지만 성격은 꽤 발랄하다. 아가씨도 소녀도 아닌 그저 평범한 여자 고교생인 그녀는 쿄의 연인이기 때문에 여학생들의 부러움을 한 몸에 받고 있다. 쿄가 정상적으로 졸업할 수 있을지가 현재 그녀의 고민이다.

스페셜 팀의 출전 스토리

사우스타운의 기스 타워에서 두사람이 만났다. 그들은 바로 기스와 빌리 칸. 기스는 빌리에게 KOF '97 초대장을 건네면서 야가미 이오리가 출전할 것이라고 넌지시 이야기한다. 이오리에게 원한을 가지고 있는 빌리는 그 순간 흥분했다. "이오리! 그 녀석이"

흥분을 가라앉히고 빌리는 기스에게 이오리가 가진 강력한 오로치의 힘에 의문을 제기한다. "그 녀석이 가진 오로치의 힘은 정통이 아니라 아류정도이다. 그러나 지난번에 녀석이 보여줬던 광기는 내가 아는 오로치의 힘보다도 더 강력했다. 그 녀석은 또 어떻게 변할지 알 수 없는 굉장한 녀석이다!"

그러나 빌리는 그 힘에 두려워하지 않겠다고 맹세하면서 누구와 팀을 이루면 좋겠느냐고 기스에게 물었다. 기스는 야마자키와 마리를 추천했다.

빌리는 야마자키의 도장으로 가서 그에게 우승 상금의 두배를 주겠다고 약속하고 굴욕적인 애원을 하면서 겨우 출전을 허락받는다. 쓸쓸히 도장을 나오는 빌리의 옆에서 그를 위로하며 이오리를 함께 쓰러뜨리자고 하는 한 여자가 있었다. 바로 블루 마리였다.

주인공 팀 (베니마루, 쿄, 다이몬)

현재 자신의 존재 가치에 의문을 품기 시작한 베니마루. 일본 유도계의 위기를 직시하고 복귀를 선언한 다이몬. 그리고 대전 중 몇몇 상대에게 고전했던 악몽을 매일 밤 꾸는 쿄. 각자의 고민에 대한 정답을 찾기 위해 그들은 다시 킹오파 '97에 출전한다.

용호의 권 팀 (로버트, 유리, 료)

엄청난 살기를 가진 남자에 의해서 극한류도장은 습격당한다. 관장인 타쿠마는 홀로 도장을 망가뜨린 그 남자를 찾으러 떠난다. 그리고 남아 있는 료, 로버트, 유리에게 극한류의 위신을 회복시키기 위해 KOF '97에 출전을 지시한다.

아랑전설 팀 (앤디, 테리, 조)

언제나 KOF 출전에 인생의 목표를 걸고 있는 조. 킹오파 대회에 기스가 은밀이 관련되어 있다는 정보를 알고 출전을 결심한 테리. 결국 두사람의 압력에 못 이겨 출전하게 되는 앤디. 과연 아랑전설 팀은 그들의 "전설"을 되찾을 수 있을까?

KOF '97 스페셜 팀이 바로 우리들이다!

성격도 목적도 싸우는 방식도 각기 다른 세사람인 야마자키 류니 & 블루 마리 & 빌리 칸이 새로운 팀을 구성해 KOF '97에 새롭게 출전한다. 이들은 과연 97년 킹오파에서 새로운 돌풍을 일으킬 수 있을까?

KOF '97 스페셜 팀

이까리 팀 (크라크, 레오나, 랄프)

작전 수행 중에 한 소년을 발견한 레오나는 그 후 과거의 참담한 기억이 되살아나 작전에 미스를 범하게 된다. 그 때문에 근신 처분을 받은 세사람은 랄프의 제안으로 정신상태가 불안정한 레오나의 치료를 위해서 KOF '97에 출전을 결의한다.

사이코 솔저 팀 (진 겐사이, 아테나, 켄수)

당초 이번 대회의 출전을 포기했던 아테나, 켄수, 켄사이 등 3인. 그러나 팬들로부터의 열화와 같은 성원에 힘입어 머뭇거리는 아테나를 켄수와 켄사이가 적극적으로 설득해 결국 출전을 감행한다.

한국 팀 (김갑환, 최번개, 장고한)

결국 김갑환에게 받은 수련이 부족하다고 판단한 장고한과 최번개는 다시 수련을 시작한다. 그런데 그 수련 광경을 다큐멘터리 TV프로그램으로 촬영하자는 방송국의 제안이 있어 부득이하게 KOF에 출전하게 된다.

신 여성 격투가 팀 (치즈루, 마이, 킹)

카스미와는 연락이 두절되고 유리는 그녀의 오빠들과 출전하게 된다. 팀에 남은 킹과 마이는 이런 이유로 이번 대회에 출전을 거의 포기했다. 그러나 대회 주최자인 치즈루의 함께 출전하자는 제안으로 킹과 마이는 출전을 결의한다.

킹오파 '97은 어떻게 될까?

우선 가장 궁금한 것이 시스템 관계이다. 전작에서는 공격 회피가 긴급 회피 동작으로 바뀌었고 대공기의 거리가 짧아지는 등 시스템 부분에 대폭적인 변경이 있었다. 또 사용 빈도가 높은 대점프는 어떻게 될지? 등에 대한 주목해야할 점이 많다. 다음으로 궁금한 것이 스토리. KOF '96의 보스 캐릭터인 게니츠는 오로치 사천왕의 한사람이었다. KOF '97에서 나머지 세사람은 등장할 것인지? 그리고 마지막으로 야가미 이오리. 전작의 엔딩에서는 피의 폭주에 의한 일시적인 자아붕괴를 일으켰지만 이번 대회에서도 그런 현상을 일으킬 것인지...

게임챔프 8월호를 기대하시라!

KOF '97을 빨리 볼 수 있다!

- 일시 : 97년 7월 19, 20일 (상세한 사항은 게임챔프 8월호 공지 예정)
- 장소 : 거평 프레야
- 주최 : 빅에이
- 참가 방법 : 게임챔프 8월호에 추후 공개
- 참가비 : 무료

* P.S : 킹오파 '97뿐 아니라 네오지오 64도 볼 수 있다.

신 여성 격투가 팀에 치즈루 합류

신 캐릭터나 새로운 팀의 참가에 의해 더욱 복잡해진 이번 대회. 쿄나 료, 테리, 아테나 등 레귤러 멤버들도 각각의 목적을 가지고 대회에 출전한다.

그 중에서도 주의깊게 봐야할 팀이 바로 '신 여성 격투가 팀'이다. 전작에서는 중보스로 등장했던 치즈루가 카스미 대신에 팀에 합류한 것이다.

긴급진단

연간 매출 6천억엔의 일본판 디즈니를 꿈꾸는 반다이가 올해 1월 게임업계의 거물 세가와의 합병을 전격 발표한 후 4개월만에 합병을 번복했다. 사장의 독단적인 행동에 사내의 부장, 과장을 중심으로 한 임원들이 탄원서를 제출, 합병에 브레이크를 건 것이다. 과연 이들의 「반란」은 성공한 것인가? 챔프는 반다이의 합병 번복의 숨겨진 이유를 파헤쳐본다.

세가 반다이 합병 취소

반다이 중견간부 눈물의 호소 주효

지난 5월 4일, "우리들은 반다이를 사랑하는 중견 간부입니다"로 시작하는 편지가 반다이 사장을 포함한 각 중역들의 책상 위에 놓여졌다. 그 편지의 말미에는 부장, 차장급 29명 중 27명의 자필 서명이 있었다.

사실 일부 임원을 제외한 거의 모든 임원이 이 합병에 대한 사실을 정확하게 파악하지 못하고 있었다. 이러한 상황에서 중역들에 의해 합병이 인정된 것에 대한 탄원서에는 4가지의 문제점을 지적하고 있었다.

합병에 대한 반대의견은 이것으로 끝나지 않았다. 부장, 차장급이 탄원서를 제출한 다음주에는 23일, 이번에는 과장급 약 61명(80%정도에 해당)이 또 탄원서를 제출한 것이다.

반다이와 세가, 양사가 합병을 전격 발표한 것은 1월 23일이었다.

그 후 양사 합동으로 합병 위원회가 조직되어 신 회사 체제 확립 작업이 진행되었다. 원래 예정으로는 반다이는 5월 28일 중역회의에서 합병 계약서에의 조인을 추인하고 주주총회를 거쳐 10월 1일에 신회사가 발족하도록 되어 있었다. 그러나 계획은 자꾸만 변경되어 발표로부터 겨우 4개월만에 파국을 맞은 것이다.

당초 합병 추진파들까지도 후에는 반대

5월 27일 밤, 반다이 사장은 "99까지 합의가 되어 있더라도 최후의 1이 안되면 합병은 되지 않는다", "합병이 취소된 것은 사원들의 반대가 절대적인 이유는 아니다. 이것은 경영 판단일뿐이다."라는 괴로운 변명을 더했다. 그러면 왜 이런 결론이 나 버린 것일까?

반다이에는 노동조합이 없기 때문에 사원들간에는 합병 후의 대우 면 등에서 불안이 확대되어 4월 경부터 급속히 반대의 여론이 높아져 갔다. 이러한 흐름은 5월 1일의 중역회의에서 합병계약서의 조인을 7월로 연기하는 것으로 나타났다.

그 후 임원들까지도 탄원서의 대열에 동참하자 사내의 여론은 점점 합병 저지로 기울어갔으나 26일 중역회의는 다시 예정대로 합병을 진행하는 것으로 결론이 났다. 이 소식은 각 신문에서 대대적으로 보도가 되었고 27일 다시 중역회의가 열렸다.

이날 회의에서 반다이 사장은 12인의 중역에게 한명씩 의견을 구했으나 결국 합병 반대로 결론이 났다. 여기서 한가지 모호한 점이 있다면 합병을 그렇게 추진하던 중역들이 왜 갑자기 합병 반대로 돌아서 버렸느냐는 것이다. 그 배후에는 합병을 저지한 인물이 있다는 이야기가 있다.

한 업계의 관계자는 반다이 사장의 아버지가 관련되어 있기 때문이라고 밝히고 있다. 1950년, 현 사장의 아버지가 萬代屋(반다이의 전신) 사장이었던 시절, 회사의 설립에 공헌한 사람들의 의견을 중시하는데, 그 원로들이 반대의견을 토로해 합병 반대에 막대한 영향을 주었다는 이야기이다.

야마시나(山科) 사장의 아버지는 "나의 아들인 야마시나는 일단 말을 꺼낸 것에 대해서는 신념을 가지고 추진하는 스타일이다. 내가 그에게 어떤 말을 한다고 해도 그의 의지를 좌우할 수는 없는 것이다." 라고 말하며 반대파를 조종했다는 일각의 추측을 부정했다.

그 상담역의 필두라고 불리워지는 사람이 반다이 자회사인 반프레스토의 스기우라 사장이다.

"스기우라씨는 반다이 그룹에서는 야마시나 사장에 버금가는 제 2의 실력자. 경영 위기에 빠진 반프레스토를 다시 일으킨 공적을 평가받아 신망도 두텁다"(반프레스토사 관련자)

야마시나 사장도 합병설을 반다이의 관계자에게 상담하기 전에 스기우라 씨에게 털어놓을 정도로 신뢰를 갖고 있었다.

그러나 반프레스토는 게임 센터와 파친코의 복합적인 사업을 전개하는 등 반(BAN)그룹의 어뮤즈먼트 사업으로의 진출 거점이었다. 합병이 실현되면 세가와 경합하는 것이 되고 같은 회사끼리의 입장은 미묘하게 된다. 그런 사정 때문인지 스기우라 씨도 내심 합병을 반대하고 있었고 속으로 합병 저지를 했다는 설도 있다.

반대파는 신 체제에서 배제

탄원서 제출의 배후에는 반대파 관련자가 있는 것은 아닌가 하는 의문에 대해 반대파의 중추라고 알려진 시로가와 상무는 "어디까지나 자발적인 부장들의 의지인 것 같습니다" 라고 부정할 뿐.

그렇다면 관계자들은 왜 좀더 일찍 빨리 합병 반대를 주장하지 않았을까?

이러한 권력 항쟁을 떠나서 긴 안목으로 보면 세가와의 합병은 올바른 선택이었다고 보는 견해도 업계 내에서 일고 있다. 게임 판매점을 위주로 하는 한 경영정보지의 발행인은 이렇게 말한다. "단기적으로 보면 반다이에게 있어서 합병의 메리트는 적을 지 모른다. 그렇지만 완구 산업은 이미 성숙기에 접어 들었고 야마시나 사장은 세가와의 합병에 의해서 멀티미디어 사업에 새로운 활로를 찾으려고 했던 것 같다. 그 비전 자체는 옳았다고 본다"

반다이는 '타마고치'의 대 히트에도 불구하고 올해 3월 최종 손익분기는 80억엔의 적자에 빠졌다. 그 타마고치에 관해서도 "단가도 싸고 그 자체의 경영 공헌도는 낮다. 오히려 타마고치를 끼워 팔아 불량 재고를 말끔히 해치우는 메리트가 크다"(업계 관계자)

반(BAN)그룹 자회사의 한 관계자도, "자 회사에는 세가와의 합병을 비지니스 기회로 여겨 환영하는 사람도 있었지만 세가는 능력을 중시하는 회사이므로 가족적인 경영의 중간 층이었던 관리직은 상당히 위기감을 가졌을테니까 그런 그들이 쓴 탄원서도 결국은 자기를 보호하려고 했던 것은 아닐까"라고 이야기했다.

5월 29일 발표된 관련 인사에서 야마시나 사장은 회장에서 사퇴하게 되었지만 "매상 2천억엔이나 되는 회사에 대표가 한 사람밖에 없는 것은 너무 적다고 생각한다"라고 말해 대표권의 계승에 의욕이 있다는 것을 시사했다. 후계자 부족으로 이후에도 영향력을 행사할 것으로 보인다.

한편, 합병 반대파인 시로가와 상무와 6명의 임원은 자회사 등으로 전출되었다.

결국 세가와의 합병에서 신회사 관련자 후보로 예정되었던 몇몇 사람만이 남게 되었다. "부장, 과장의 반란"은 합병 계획은 저지했지만 야마시나 사장의 원맨 체제에 제동을 걸지는 못했다는 것으로 업계 관계자들은 최종 결론을 내렸다.

안녕하세요.

저는 그동안 친구들과 피 땀을 흘려가며 모은 돈으로 몇달전에 간신히 플스를 마련하여 플스 유저의 자리에 당당히 오른 아이입니다.

제가 플스를 고르려고 전자상가에 갔을 때 첫눈에 플스가 보이더라구요. 외관도 깨끗하고 보관도 매우 잘되어 있는 듯하여 잘샀다는 만족감도 들었죠. 하지만 시간이 갈수록 CD를 잘 읽지 못하는 저의 플스를 보면서 저는 불길한 예감을 느꼈습니다. 그러던 어느날 저의 친구가 의미심장한 한마디를 했습니다.

친구 : 야, 임마. 외관이 깨끗하다고 다 좋은 건 아니야. 그런 종류의 플스는 아마 CD게임방 같은데서 한참 쓰다 나온 걸 거야. 그래서 겉모양은 그럴싸 하지만 속은 영.....

제 친구는 혀를 끌끌차며 떠났고 저는 머리를 싸매고 고민했습니다.

어떻게 안될까요? 요즘엔 거꾸로 놓아야 겨우 돌아가던데... CD 긁히는 소리가 나의 가슴을 긁는 듯하니...

도와주세요.

-종균올림-

부산에서 독자가 보내온 PS

독자의 PS를 고쳐 드립니다.

지난달 월간 게임챔프와 카마 엔터테인먼트가 카마PS 고객 지원센터 오픈기념으로 마련했던 PS수리 공동 이벤트에 많은 독자들이 응모해 주었습니다.

엽서 접수 결과

생각외로 서울의 유저들이 많이 응모해 주셨습니다. 챔프는 앞으로도 매달 2명씩 이 행사를 계속할 예정이니 많은 응모 바랍니다.

지면 관계상 다른 3명의 사연은 생략합니다.

PlayStation

GAME CHAMP

PS고치기 당첨자 발표

축하합니다

당첨되신 분은 게임챔프(702-3213,4)로 전화하셔서 수리에 협조 바랍니다.

모집합니다

사연을 보내주신 분중 2분을 뽑아 고장 PS를 매달 고쳐드립니다.

안녕하십니까 담당자님.

저는 서동진이라고 합니다. 제가 이 편지를 쓴 이유는...

저는 97년 1월달에 SCHP-5000 기종을 구입했습니다.

그것도 중고로요. 한 2달쯤은 모든 CD가 잘되는 것처럼 보였습니다. 그러나 단 하나 철권2가 문제입니다. 타임어택 모드 서바이벌 모드를 하고 나서 이름을 새기는 곳에서 문제가 발생합니다.(CD는 도는데 화면이 멈춤) 이것이 매번 계속되니 사람을 미치게 합니다. 제가 생각하기에는 렌즈에 문제가 있는 것 같아요. 그 이유는 철권2 CD 3장을 갖다놓고 해도 멈추고, PS를 뒤집어서 해도 멈추는 것입니다. 이렇게 장황하게 써도 안뽑히면 어떻게 하죠?

돈도 없고...

담당자님. 제발 제 PS를 고쳐주세요.

제발. 그러면 뽑히는 것으로 알고 기다리겠습니다.

안녕히 계십시오.

1997년 5월 14일

PS수리를 애타게 기다리는 동진이가

많은 엽서 때문에 선택에 고심했다

국내편!

빠르면 7월경 일본어가 해제된다는 소문과 함께 겉으로는 드러나지 않지만 대부분의 게임 관련사가 이 소문의 진상과 이를 위한 대비에 힘을 기울인 한달이 아니었나 싶다. 또한 KDS라는 게임 신규업체가 대규모의 새턴 유통을 기획하고 있어 비디오 게임 유저들에게도 즐거운 한달이었다.

우영과 KDS 협력적 관계 유지

지난 5월 29일(목) 새턴의 하드웨어를 수입할 예정인 KDS와 새턴 소프트웨어의 컨버전으로 잘알려진 (주)우영시스템의 대표자 간담회가 있었다. 이날 참석한 관계자는 우영측의 팽용길 사장과 영업부 최종훈 대리, 게임 코디네이터 정준석씨 등 4명과 KDS측의 소프트웨어 사업부 이제호실장과 고윤호씨 등 2명이었다. KDS와 우영의 관계자들이 한자리에 모인 것은 이번이 처음으로 양측 모두 상세한 사업방향이나 앞으로의 계획 등은 아직 이야기가 없었지만 상호 협력관계를 유지하자는 대원칙에는 합의에 도달했다.

이날 발표된 주요 내용으로 KDS측에서는 7월경부터 본격적으로 새턴의 하드웨어를 수입해 소비자 가격 22만원에서 25만원선에 자사의 유통망인 「컴마을」과 백화점을 비롯 삼성 C&C 등에서 판매할 계획이며 소프트는 한글화 컨버전 소프트를 포함 한달에 4~5개 정도가 될 예정이라고 밝혔다. 하지만 KDS측에서는 한글화 컨버전 팀을 따로 신설하지 않고 타산이 맞다면 앞으로 우영측에 의뢰를 하겠다고 밝혔다. KDS측이 소프트 컨버전팀을 따로 구성하지 않는 이유는 현단계에서 소프트 컨버전팀을 상설화하는 것은 수지가 맞지 않기 때문으로 알려졌다.

또한 우영측은 보다 광범위한 유통망을 가지고 있는 KDS와 협조관계가 계속 유지된다면 KDS가 새턴을 유통시키는 7월경부터 KDS의 유통망에서 우영의 한글화 소프트인 「엘하자드」와 「알버트 오딧세이 외전」 등을 유통시킬 수 있도록 할 방침인 것으로 밝혀졌다. 이것은 KDS측이 새턴의 하드웨어를 유통시킬 준비가 되어 있는 상태에서 동시발매 형태의 소프트가 거의 없는 상태이기 때문에 KDS에서도 긍정적으로 받아들여지고 있다.

참고로 새턴은 하이콤과의 병행수입이 거의 확실시되고 있으며 이로인한 국내 가격경쟁도 피할 수 없을 것으로 보여진다. 이에 관련하여 KDS의 이제호 실장은 "KDS에서는 정찰 가격제를 도입하여 백화점이나 용산 게임샵 등 국내 어디에서 새턴을 사더라도 가격이 똑같다는 인식을 심어주고 싶습니다. 이는 그동안 속고 속이는듯한 느낌을 가지고 있었던 게임샵과 유저들간의 불신을 일소하기 위한 것이며 비디오 게임 시장을 투명화하기 위한 전략입니다. 물론 경쟁사가 가격하락이라는 전략을 펼친다면 저희도 가만히 있을 수는 없습니다. 그럴경우 어느 기간동안 한시적인 가격인하 이벤트는 가능하지만 전반적으로는 표준 정찰가격제를 실시할 예정입니다."라고 밝혔다.

빠르면 이번달 우영에서 발매할 예정인 「임펙트 레이싱」

우영시스템 새턴 소프트 라인 업

타 이 틀	제 작 사	장 르	발매예정
알버트 오딧세이 외전	선 소프트	RPG	6월 하순
임팩트 레이싱	코코넛 재팬	레이싱	6월 하순
그루브 온 파이트	아트라스	격투 액션	7월 하순
와쿠와쿠7	선 소프트	격투 액션	7월 하순
엔젤 그래피티S	코코넛 재팬	시뮬레이션	9월 예정

우영, 세가와의 계약 결렬

일본 세가로부터 새턴을 수입하려 했던 (주)우영시스템의 계획이 모두 백지화되었다. 발단은 지난달 국내 모 게임지에 게재되었던 화이트 새턴 광고. (주)우영에서는 올 하반기부터 세가의 아시아 버전 새턴을 수입 판매할 계획이었으며 그 사이에 화이트 새턴을 국내에 판매한다는 전략을 세웠다. 하지만 이 화이트 새턴이 세가와 정식 계약이 이루어지지 않았던 상태에서 광고를 게재하여 세가측이 계약위반을 이유로 그동안 추진되던 모든 계약을 백지화시켜 버린 것이다. 따라서 앞으로 우영에서는 새턴뿐만 아니라 「소닉 잼」 등 세가에서 발매하는 소프트마저 발매할 수 없게 되었다. 하지만 「슈퍼로보트대전F」, 「천외마경 제4의 묵시록」 등 세가가 아닌 다른 제작사의 작품들은 계속 한글화하여 발매할 예정이다.

이번 사건에 관하여 우영측에서는 "물론 기본적으로는 저희의 불찰입니다. 하지만 새턴의 국내 수입경쟁이 가열되면서 수입을 추진하는 국내 업체간의 알력도 상당부분 작용했던 것으로 알고 있습니다. 이번 일로 인해 저희도 배운 점이 많지만 다른 한가지 부탁하고 싶은 점은 같은 업종에 종사하는 업체끼리 앞으로는 협력적 관계를 유지했으면 하는 점입니다."라며 우영측에서 새턴을 포기하게 된 가장 큰 이유로 국내 업체간의 심한 알력 다툼을 들며 큰 아쉬움을 나타냈다.

엔케이 디지탈 비디오 게임기 수입 추진!

지난 5월 22일(목) 엔케이 디지탈의 본격 엔터테인먼트 유통망인 「디지탈 월드」의 사업 설명회가 있었다. 이날 설명회에서 엔케이측은 앞으로 세가 새턴과 플레이 스테이션 등 차세대 비디오 게임기를 수입하여 자사의 유통망인 「디지탈 월드」를 통해 판매할 계획이라고 밝혔다. 물론 이 중 어느 것도 아직은 계약이 이루어진 상태가 아니지만 세가 새턴과 N64, 플레이 스테이션을 모두 검토중이라고 밝혔다. 그리고 이 중에서 플레이 스테이션과 PS용 소프트를 우선적으로 수입할 계획이라고 밝혔다.

한편 이와 관련 카마의 김강렬 PS 본부장은 "아직 물량도 확보되지 않은 상태에서 광고부터 했다는 것이 조금 의아스럽습니다. 물론 서로 협력적 경쟁관계가 되어 국내 유저들에게 도움을 줄 수 있다면 저희로서도 좋겠습니다. 하지만 아직 계약도 하지 않은 상태에서 무작정 광고부터 했다는 것은 조금 문제가 있다고 생각합니다. 물론 우리가 피해를 봤다고는 할 수 없지만 어느정도 일이 진행되고 나서 발표해야 국내 유저들에게 실망을 주지 않을 거라고 생각합니다. 참고로 저희가 플스를 내놓기까지는 최소 1년, 기획단계부터 치자면 3년이 걸렸습니다. 과연 엔케이의 플스가 언제 나올 수 있을 지 저로서도 궁금합니다."라며 아직은 엔케이에 대응할 생각이 없으며 성공을 위해서 시간 투자에 많은 시간을 할애했으면 하는 뜻을 비쳤다.

En K

국외편!

국외편 동향 중 가장 큰 사건은 역시 세가와 반다이의 결별이다. 과연 이 결별이 어떤 결과를 가져다 줄 지 아직은 쉽게 판단할 수 없지만 세가측이 타격을 입은 것만은 확실하다. 또한 아직 공식 발표는 없었지만 이로 인해 「슈퍼로보트 대전F」의 발매일이 연기 될 가능성이 높아졌다.

N64 서드파티 동향

소프트의 발매에 조금 늦은 감이 있는 N64의 서드파티들. 하지만 이제 그들의 움직임이 본격화되었다는 느낌이 들기 시작했다. N64의 서드파티 중 내년 3월경까지 발매될 수 있는 소프트 예상 수치를 알아본 결과 우연히도 최소 64개! 그것을 평균으로 나누어 보면 월 평균 5개 정도가 발매될 예정이라는 의미이다. 따라서 지금 현재로서는 소프트에 대한 갈증을 느끼는 N64지만 3~4개월 후면 소프트 면에서도 다른 차세대기에 뒤떨어지지 않게 되어 본격적인 차세대 전쟁이 시작될 예정이다.

게임 제작사	N64 소프트	64DD 소프트	내년 봄까지 발매수
어클레임 재팬	개발 중	개발하고 있지 않음	1개 이상
아스키	개발 중	개발하고 있지 않음	1개
아스믹	개발 중	개발하고 있지 않음	1개
아테나	개발 중	검토 중	1개
아트라스	개발 중	개발하고 있지 않음	1개
이미지니어	개발 중	미공개	약 7개
에닉스	개발 중	미공개	미정
캡콤	연구 중	미공개	미공개
컬처브레인	개발 중	개발 중	5개
퀘스트	개발 중	개발 중	0개
게임뱅크	개발 중	기획 중	6~8개
겜코	개발 중	기획 중	2~3개
겐키	개발 중	기획 중	4~5개
코나미	개발 중	개발하고 있지 않음	5개 이상
J 윙	개발 중	개발하고 있지 않음	1개
쇼웨이 시스템	개발 중	개발하고 있지 않음	1개
세타	개발 중	기획 중	5개 정도
타이토	개발 중	검토 중	미공개
타카라	개발 중	기획 중	미공개
춘소프트	개발 중	검토 중	1개
T&E 소프트	개발 중	개발하고 있지 않음	1~2개
토미	개발 중	개발하고 있지 않음	1개
남코	개발 중	미공개	1~2개
일본 시스템	개발 중	기획 중	2개
팩 인 소프트	개발 중	개발하고 있지 않음	1개
허드슨	개발 중	개발 중	7~8개
반다이	개발 중	개발하고 있지 않음	1개
반프레스토	개발 중	개발하고 있지 않음	2개 이상
빅 동해	개발 중	개발하고 있지 않음	1개
비디오 시스템	개발 중	기획 중	3개
휴먼	개발 중	기획 중	미공개
보톰 업	개발 중	미공개	1개

파이널 판타지7 약 305만개 팔려!

아래 표는 '96년 1월 1일부터 올 4월 중순까지의 소프트 판매 통계이다. 물론 일본 내에서의 판매이며 따라서 우리와는 다소 순위에 차이가 있을 수 있다. 특이한 점은 작년부터 현재까지의 랭킹에 새턴 소프트가 하나도 없다는 것이며 의외로 GB용 소프트로 「포켓 몬스터」가 2위를 차지했다는 점이다.

타 이 틀	기종	제작사	추정 판매수
파이널 판타지7	PS	스퀘어	약 305만개
포켓 몬스터	GB	닌텐도	약 160만개
바이오 하자드	PS	캡 콤	약 111만개
철권2	PS	남 코	약 109만개
슈퍼 마리오 RPG	SFC	닌텐도	약 97만개
더비 스타리온'96	SFC	아스키	약 91만개
드래곤 퀘스트3	SFC	에닉스	약 91만개
아크 더 래드2	PS	SCE	약 81만개
레이지 레이서	PS	남 코	약 78만개
마리오 카트64	N64	닌텐도	약 73만개

게임 경제 지식

한국과 달리 게임 대기업이 즐비한 일본에서는 게임 제작사가 주식회사인 경우가 많다. 현재 게임 제작사로 주식을 공개하고 있는 곳은 모두 17개사. 주식을 상장하기 위해서는 우선 증권거래소에 신청을 하고 엄격한 심사를 받은 후 2부에 상장하게 된다. 그리고 일정 기간이 흐르고 조건이 만족되면 비로소 1부로 올라가게 되는 것이다. 점두등록주라는 것은 증권거래소를 통하지 않고 단지 증권회사에서 매매되는 비상장주를 말한다. 주식이 상장되면 기업은 주식에 의한 자금 조달이 쉬워지고 사회적 신용도가 높아지는 등의 메리트가 있다.

1부 상장 기업

캡콤, 코나미, 세가 엔터프라이즈, 타카라, 남코, 닌텐도, 반다이

2부 상장 기업

코에이, 타이토

점두등록

아스키, 이미지니어, 에닉스, 잘레코, 스퀘어, T&E 소프트, 테크모, 일본 컴퓨터 시스템(메사이야)

세븐 일레븐 최고 매상 기록

데지큐브의 게임 소프트를 유통하는 일본 세븐 일레븐이 지난 '97년 2월 한 달동안 경상이익 1,052억엔을 올렸다고 발표했다. 이는 일본내에서 소매업으로는 최초로 월 경상이익 1,000억엔을 돌파한 것이다. 주요 이유로는 역시 게임 소프트를 취급한 이래 최고의 이익을 가져다 준 「FF7」의 판매가 호조를 이뤘기 때문. 물론 일본내 소매점 규제가 완화되어 유표와 엽서 등 대상품목이 다각화되었던 것도 도움이 되었지만 역시 이를 통해 다시한번 디지큐브의 유통이 성공을 거두었다는 것을 확인하는 계기가 되었다. 세븐 일레븐은 이번 경상이익으로 인해 일본 내에서 「다이에」에 이어 2번째의 매상고를 올리는 체인 소매점으로 기록되었다.

세계최초 Toba12와 FF7을 오락실에서!

차세대 통합 하드웨어 "마이크로 컴퓨터 콘트롤 시스템" 개발

일본에서 수입되는 아케이드 기판 가격이 날로 상승하고 있는 가운데 차세대 게임 소프트를 아케이드로 즐길 수 있는 놀라운 시스템이 개발되었다. 아케이드 통체 안에 게임기를 내장시켜 시간제로 게임을 즐길 수 있었던 시스템은 그동안 몇개 업체에서 개발된 적이 있었다. 그러나 이번에 2년여 제작 기간을 들여 개발한 마이크로 컴퓨터 콘트롤 시스템은 플레이 스테이션과 새턴의 최신작은 물론 이전의 작품들까지 소프트만 갈아끼우면 모두 즐길 수 있는 획기적인 시스템이다. 또 차세대기를 갖고자하는 유저들에게는 오락실에 가서 대리만족을 느낄 수 있는 좋은 기회이다.

모든 차세대 게임에 대응되는 MCCS

몇년 전부터 게임센터의 새로운 개념으로 자리 잡기 시작한 CD게임방이라는 곳이 있었다. 그곳의 게임기기는 겉모양은 아케이드 통체이지만 사실은 내부에 가정용 게임기를 내장시켜 동전을 넣는 것이 아니고 시간제로 게임을 즐길 수 있었다는 것이다.

그 당시의 시스템은 한 게임 당 하나의 연결시스템을 필요로 했기 때문에 업주들의 부담이 컸으며 오동작이 잦았고 시간제로 운영되었기 때문에 유저들로 하여금 게임의 묘미를 반감시키기도 했다. 이 연결시스템으로는 플레이 가능한 게임도 극히 한정되어 있어 당시 유행하던 PS용 철권1, 2나 SS용 버파 시리즈 등 몇몇 작품이 고작이었다.

그러나 이번에 개발된 이 마이크로 컴퓨터 콘트롤 시스템(이하 MCCS)은 하나의 시스템으로 플레이 스테이션과 새턴의 장착이 가능해졌고 이 두 하드웨어로 지금까지 발매된 거의 모든 게임의 플레이가 가능해졌다. 얼마전 PS용으로 발매된 토발2까지 이 시스템으로 즐길 수 있다. 토발2가 발매되기 전에 나온 게임들의 기본 데이터는 MCCS의 데이터 칩에 모두 내장될 수 있기 때문에 게임소프트만을 교체하는 것으로 모든 게임이 가능해졌으며 앞으로 발매될 게임에 대해서는 저렴한 비용으로 데이터 라이팅 칩만을 교체하면 플레이가 가능해진다.

현재 MCCS는 남미, 대만, 중국 등지와 동남 아시아 시장에서 큰 호평을 받고 있으며 수출 단가도 원화로 환산해 70만원정도

⬅이번에는 플레이 스테이션을 빼고 새턴을 연결했다

⬇MCCS와 플레이 스테이션을 연결하면 지금까지 발매된 모든 PS용 게임을 즐길 수 있다

둥그러미친 칩 안에는 모든 게임의 데이터가 내장되어 있다

아케이드 통체와 MCCS를 연결해 토발2를 즐긴다

(H/W본체, 시스템, CD 1개 포함)이고 업주가 게임기를 별도로 구입할 경우 시스템만은 40여만원 정도의 저렴한 가격이라고 한다.

한편 PS, SS뿐 아니라 N64에도 이 MCCS가 대응되도록 현재 작업 중인데 그렇게 되면 MCCS는 명실상부한 차세대 통합 하드웨어(?)가 되는 것이다.

MCCS만의 장점

① 한 타이틀 당 비싸면 몇백만원씩 하는 기판을 교체할 필요없이 가정용 게임 소프트(PS, SS용 모두)가 발매될 때마다 신종 게임을 공급할 수 있다. 유저들의 입장에서는 고가의 차세대 게임기가 없어도 오락실에서 토발2 등 신종 게임을 즐길 수 있다.

② PS, SS 등 가정용 게임기를 보다 선명한 RGB화면으로 즐길 수 있고 CD 원음용 고출력 앰프 IC단자를 사용해 대형 게임기의 생생한 사운드를 즐길 수 있다.

③ CD만의 교체로 하드웨어의 교체없이 여러 종류의 게임을 즐길 수 있기 때문에 매우 경제적이다.

④ PS, SS를 계속 사용함에 따라 렌즈부와 전원부의 고장 확률이 있지만 6개월 정도는 무리없이 사용이 가능하므로 렌즈부를 5 ~ 6만원선에 교체한다고 가정해도 A/S비는 월 1만원정도의 저렴한 비용밖에 들지 않는다.

모든 장르에 대응되는 MCCS

이 MCCS는 기존의 아케이드 시스템처럼 격투 등 한 장르에 한정된 것이 아니고 건슈팅, 레이싱은 물론 RPG, 시뮬레이션 게임까지도 가능해졌다.

파이널 판타지7으로 시험 플레이를 해 보았는데 RGB 화면이기 때문에 오프닝 무비 등이 더욱 선명했으며 사운드 또한 웅장하게 즐길 수 있었고 PS의 작은 패드를 쥐고 플레이하는 것보다 아케이드용 스틱을 사용하기 때문에 화면 내에서 이동하기가 훨씬 수월해졌다. 처음에는 버튼의 배열이 조금 틀려서 혼돈이 되는 경우도 있지만 버튼의 크기가 큼지막해서 장시간 RPG 게임 등을 해도 피로해지지 않을 것으로 보인다.

FF7을 즐기기 위해 CD를 넣고 있다

이 부분에 버철 건을 연결하면 버철 캅 등 건슈팅 게임을 즐길 수 있다

PS를 연결해 아케이드 모니터에서 SONY 로고가 뜨고 있다

MCCS의 제작으로 RPG 등의 게임이 가능해진 이상 앞으로 오락실에서 대작 RPG를 즐길 수 있을 날도 얼마 남지 않은 듯하고 신 개념 RPG 게임 센터의 출현도 배제할 수 없을 것이다.

MCCS 독자 테스트 소감

"이제 차세대 게임기가 없으면 오락실로 갈 거예요"

송원용 / 불곡 중학교 3학년

독자 테스트 요원 송원용 군

처음에 이 시스템을 보았을 때는 누군가 장난을 쳐 놓았는 줄 알았습니다. 그러나 파이널 판타지7 CD를 PS에 넣고 전원을 켜자 놀랍게도 꽃을 든 에어리스의 얼굴이 보이는 것이 아니겠습니까. 바로 FF7의 웅장한 오프닝이 아케이드 화면을 통해 펼쳐졌습니다.

PS 패드 대신 스틱으로 움직여지는 크라우드의 동작은 친구 집에서 PS로 느꼈던 감각에 비해서 정말 부드러웠습니다. 대각선 방향이나 세밀한 움직임 등을 하기가 불편했던 패드와는 또 다른 감각의 파이널 판타지7을 경험하게 되었습니다. 전투 시에 누르게 되는 버튼도 마치 격투 게임을 하듯이 자연스럽게 눌러졌습니다.

그 다음으로는 평소에 아케이드로 이식되었으면 했던 토발2를 해보았습니다. 게임챔프를 통해 사진으로만 보아왔던 토발2를 저는 PS가 아닌 아케이드로 첫 경험하게 되었습니다. 여러 가닥의 전선을 통해 스틱이나 버튼의 조작이 전달되기 때문에 타격 반응이 느릴 줄 알았지만 정말로 빨랐습니다. 요즘 유행하는 철권3보다도 더 재미있었습니다.

어쨌든 평소에 플레이스테이션을 가지고 싶었지만 여러가지 사정으로 가질 수가 없었던 저에게 오락실에서 파이널 판타지7이나 토발2 등을 할 수 있다면 그것 이상 더 무슨 바램이 있겠습니까. 하루 빨리 이 시스템이 오락실에 등장했으면 좋겠습니다.

토발2를 오락실에서 빨리 즐기는 방법 5가지

① 오락실 주인 아저씨에게 게임챔프를 보여준다.
② 게임챔프 6월호 포스터를 게임매장에서 떼어다가 오락실에 붙인다.
③ 오락실 주인 아들에게 토발 시리즈에 대해 열심히 설명한다.
④ PS가 없는 친구들과 함께 오락실 아저씨와 공청회를 시도한다.
⑤ 스퀘어 관련 기사를 모두 모아 오락실에 FAX로 보낸다.

⊙ 문의처 : 02-3448-8800

MCCS 시스템을 이용해 토발2를 즐기는 독자들

가장 견고한 하드웨어 새턴 수리법

"수리는 초 간단"

지난호에는 독자의 PS 수리 경험과 전문가들의 고장 원인 체크 및 수리법에 대한 조언을 통해 PS의 수리에 대해 알아보았다. 이달에는 220V에 잘못 전원을 꽂아 고장이 난 새턴의 대처법과 전문가들의 조언을 알아보도록 하겠다.

견고한 하드웨어지만 한번 고장나면 끝장

새턴은 상당히 견고하게 만들어진 하드웨어이기 때문에 웬만하면 잔 고장이 나지 않는다. 220V에 꽂았을 경우라도 PS와는 다른 반응을 보인다. 새턴은 잔 고장이 없는 대신에 한번 고장나면 유저가 직접 수리하는 것이 불가능할 정도로 치명적인 하자가 생긴다. 새턴, 플레이 스테이션 등 차세대 게임기의 고장은 대부분이 100V용 기기를 220V에 꽂아서 전원부가 망가지는 것과 장기간 게임기를 가동시켜 렌즈 부분이 고장나는 것들이다.

새턴을 분해한 모습. 왼쪽 색깔이 다른 부분이 전원부이고 가운데 있는 것이 렌즈부이다

전원부 고장의 경우

PS는 220V에 연결하고 전원을 넣으면 콘덴서가 터지고 전해액이 흘러나와 본체의 부품을 망가뜨리지만 다시 100V에 전원을 연결하면 언제 그랬냐는 듯이 다시 작동된다. 하지만 콘덴서가 터졌으므로 과도한 전류가 렌즈, 트렌지스터 등에 그대로 흐르게 되어서 게임기는 수리 불능의 상태까지 이를 수도 있다.

새턴은 PS와는 달리 220V에 연결하고 전원을 넣는 순간 '팍!' 소리와 함께 전원부의 전원 보호부가 터져버린다. 이 부품이 터져버리면 새턴의 전원부는 전류를 받아들이지 못하도록 자동 차단되어 렌즈의 손상 등을 막아주기 때문에 PS처럼 일정 기간 사용하면서 점점 망가지는 현상은 일어나지 않는다.

220V에 전원을 연결하면 새턴 좌측 하단에 있는 구리코일을 감은 부분이 터져버리고 전원이 차단된다. 구리코일 우측에 있는 것이 콘덴서

전원부 고장 검증

전원부를 본체와 분리해서 220V에 연결시키는 실험을 해보았는데 팍! 소리와 함께 전원부에서 불꽃이 터지며 전원부가 차단되어버렸다. PS처럼 연기 등이 나오는 현상은 발생하지 않았다.

전원부 고장 시에는 프리볼트로 교체가 바람직

PS는 콘덴서같은 전원부의 한 부품이 망가져버리므로 유저가 직접 수리하는 것이 가능하지만 새턴은 유저가 직접 수리할 수 있을 정도로 단순한 고장이 아니라 심한 경우 휴즈, TNR, 하이볼 등 전원부의 주요 부품들이 동시에 망가져버리는 사태가 일어나는 경우도 있으므로 전원부 자체를 통째로 교체하는 것이 빠르다.

새턴 고장시 유저가 기계를 뜯고 직접 수리하는 것은 아주 위험한 행동이다. 전자 부품을 어느정도 알고 있는 유저라고 해도 새턴같은 차세대 게임기는 엄청나게 복잡하고 섬세한 구조로 되어있기 때문이다. 함부로 게임기를 분해해서 부품을 조작하고 연결하는 행동은 게임기가 영원히 되살아나지 못하는 사태를 불러일으킬 수도 있다. 따라서 고장 시에는 최대한 빨리 수리 전문가에게 의뢰하는 것이 가장 좋은 방법이다. 예전에는 수리 비용이 아주 비싸서 전원부를 수리하는데에도 5-7만원의 거금이 소요되었지만

최근 수리비용이 아주 싸져서 2-3만원 정도면 수리뿐만 아니라 프리볼트로 사용할 수 있는 전원부로 교체할 수도 있으므로 유저들은 수리에 대한 부담을 갖지 않아도 된다. 프리볼트의 사용은 전원부가 다시 고장나는 일의 발생을 미연에 방지할 수 있다는 것이 가장 큰 장점이라 할 수 있다. 어차피 전원부 등의 고장은 전에 고장낸 경험이 있는 사람이 또 실수를 저지르는 경우가 대부분이기 때문에 프리볼트로 한번 교체해주면 마음 편히 게임을 즐길 수 있다.

렌즈부 고장의 경우

새턴 렌즈부는 거의 고장이 없다. PS는 복사 CD를 사용하거나 전원부에 무리가 간 상태로 게임기를 계속 사용했을 때, 렌즈부가 망가지는 경우 등 잔고장이 자주 발생하지만 새턴은 게임기를 많이 사용해서 렌즈의 수명이 다하는 경우는 없다. 또한 새턴을 바닥에 떨어뜨리는 것 처럼 물리적인 충격을 가했을 때를 제외하고는 고장이 없다고 해도 과언이 아니다. 렌즈의 수명이 다했을 경우는 수리점 등에서 렌즈부를 교체하면 다시 사용할 수 있지만 물리적인 충격에 의해 고장났을 경우는 수리가 불가능하므로 새것으로 교체해야 한다.

렌즈부를 분해한 모습. 렌즈 교체 시에는 사진 위쪽에 보이는 렌즈의 핵심 부품만 교체해주면 된다

프리볼트 전원부란?

새턴, PS 등 차세대 게임기들은 일본에서 제작된 제품이므로 100V만을 지원한다. 우리나라는 220V를 사용하는 것이 표준으로 되어있기 때문에 게임기를 함부로 사용하다가는 금새 고장나버린다. 대부분의 유저들은 게임기의 고장을 방지하기 위해 변압기나 슬라이닥스 등 전류의 크기를 조정해주는 장치를 많이 사용하고 있지만 이것은 여간 귀찮은 일이 아니다. 하지만 이러한 기기들을 사용하지 않으면 전원부가 터져버리고 게임기가 망가져버리기 때문에 유저들은 울며 겨자먹기 식으로 힘들게 게임을 즐기고 있는데, 이러한 단점을 커버해줄 수 있는 것이 바로 프리볼트 전원부이다.
프리볼트 전원부는 말 그대로 프리볼트. 110V와 220V의 전원을 모두 사용할 수 있기 때문에 전원에 신경쓰지 않고 게임을 즐기는 것이 가능하다. 최근 프리볼트 전원부의 가격도 많이 하락되어서 누구나 부담없이 전원부를 교체할 수 있다. 새턴용 전원부는 몇가지 종류가 있는데, 구형 새턴의 전원부는 본체와의 연결부분이 아래쪽에 있고 신형은 오른쪽에 있다. 최근 사용되고 있는 프리볼트 전원부는 아래쪽과 오른쪽 모두에 연결선을 부착할 수 있기 때문에 신,구형 모두 사용할 수 있는 것이 특징이다.

○구형 전원부

○프리볼트 전원부

○신형 전원부

새턴 개조 상식

카트리지 삽입구의 개조

은 '더 킹 ·이터즈 시 처럼 램팩 롬팩을 사 게임들이 |고 있다. |턴을 가지는 유저는 트리지 삽입구에 컨버터 팩을 삽입하기 때문에 이런 게임을 즐기려면 전원을 켠 상태에서 카트리지를 강제로 빼고 꽂는 위험한 행동을 하지 않으면 게임을 즐기는 것이 불가능했다. 하지만 요즘에는 게임기 수리점에서 이러한 경우를 막기 위해 카트리지 삽입구를 개조해 주고 있다. 카트리지 삽입구의 개조는 아주 간단하므로 그다지 수리 시간이 오래 걸리지 않는다. 개조에 성공하면 삼성새턴을 사용하는 유저들도 램팩용 게임들을 편하게 즐길 수 있다.

새턴의 기판. 왼쪽에 있는 길다란 것이 카트리지 슬롯

고장 수리시 어드바이스

1 게임기가 고장났을 때에는 게임기 전문점 등에 맡기는 것보다는 수리점에 직접 찾아가서 고치는 것이 좋다. 게임기 전문점에 맡겨도 어차피 수리점을 통해서 고쳐진다. 이 과정에서 유통마진(?)이 생겨 소비자가 내는 돈의 액수는 엄청나게 늘어난다.

2 전원부의 교체 또는 카트리지 삽입구의 개조 등 수리를 위해 수리점에 갔을 때에는 수리가 끝날 때까지 기다리고 있는 것이 현명하다. 어차피 수리에 걸리는 시간은 10분 - 15분 정도밖에 안된다. 수리를 위해 맡겼을 경우 수리 도중 게임기의 부품이 어떻게 될 지는 아무도 모를 일이다…

3 수리점은 여러곳이 있다. 어느 한곳만 둘러보지 말고 여러 곳을 찾아보는 것이 현명하다. 한 곳에서 수리에 실패했다고 실망하지 말고 다른 곳을 찾아보라. 필자의 경우는 게임기가 고장나서 수리한 경험이 있는데 한 수리점에서 수리에 실패했지만 다른 곳에서 성공했다.

4 고장났을 때에는 비슷한 경우를 당한 적이 있는 사람을 찾아서 조언을 구하자. 여러 사람들에게 물어보면 가장 현명한 해답을 찾을 수 있을 것이다.

소프트 집중강좌

발매전 테크닉 공개

파이널 판타지 택틱스

FINAL FANTASY TACTICS

검사는 손에 칼을 들고, 가슴에 하나의 돌을 품는다.
꺼져가는 기억을 그 검에 새기고, 갈고 닦은 기술을 그 돌에게 맡긴다.
이것은 검에 의해 이야기 되어 돌에 의해 전해진 이야기.
이제 그 이야기를 시작할 때가 왔다

PlayStation

■제작사: 스퀘어
■장르: 4D 배틀 RPG
■발매일: 97년 6월 20일
■발매가: 6,800엔

최신 정보 공개

모든 PS팬들의 초기대작 파이널 판타지 택틱스의 발매가 드디어 목전으로 다가왔다.

대작 택틱스 오우거에 시간의 개면을 도입한 새로운 게임성은 모두의 관심을 끌고 있고 스퀘어에서는 일본내 100만개 돌파를 자신하고 있을 정도다. 이에 발맞추어 챔프에서는 완벽 공략에 앞서 최신정보, 유저 여러분이 알아두어야 할 유의점과 초반공략을 정리한 공략강좌를 마련했다.

신 소환수 소개

FFT가 파이널 판타지의 요소를 받아 들인 것 중에 가장 인상 깊은 것이 바로 소환수. 그중에는 오리지널 소환수도 많이 등장해서 팬들의 마음을 설레게 하고 있다. 그중 가장 눈길을 끄는 소환수는 리치. 택틱스 시리즈에서는 직업중의 하나였던 리치가 이번에는 소환수로서 등장하는 것이다.

실프

공기를 자유자재로 조작할 수 있는 실프는 공기의 진동을 멈출 수 있다. 한마디로 적을 침묵시켜 마법을 쓸 수 있다는 이야기.

리치

마도사의 사령이라고도, 죽은 자의 왕이라고도 불리는 리치. 지금까지의 오우거 시리즈에서는 직업의 하나로 등장했지만 이번에는 소환수가 되었다. 속성은 당연 암흑으로 강한 암흑속성의 데미지를 준다.

시바

이플리트와 같이 FF7의 단골 소환수. 눈보라를 몰고와 냉기 속성의 데미지를 준다

리바이어선의 발동장면

독자적 어빌리티

FFT에는 각자의 잡에 다른 여러 어빌리티들이 존재하지만 개인만이 소유할 수 있는 잡과 그에 따른 어빌리티들이 존재한다는 것이 밝혀졌다.

다른 사람들은 쓸 수 없는 기술인 만큼 그 중요성은 대단하다고 할 수 있다.

오란 듀라이

점성술사라는 독자적인 잡을 가지고 있는 인물. 스토리 중반에 람자와 만나게 된다. 이 이야기를 이끌어 나가는 책인 듀라이 백서와도 어떤 관계가 있는 듯하다

오란만의 특별 어빌리티. 하늘의 별의 의지를 빌어 전장에 성스러운 빛을 뿌려 모든 적의 행동을 정지시킨다

무스타디오 브낸자

기공사(機工士)라는 독자적 잡을 가지고 있다. FFT의 세계에서는 보기드문 총을 조작할 수 있다. 실력이 대단해 적을 자유자재로 골라 가며 맞출 수 있다.

다리노리기. 기공사의 독자적인 어빌리티. 목표의 특정 부위를 골라 맞출 수 있다 이벤트상에 사용되는 일이 있을지도…

부동명왕검. 아그리아스의 특수 잡인 호리나이트의 어빌리티. 대형 얼음을 적에게 떨어트림과 동시에 스톱 효과를 낸다

FFT에도 마테리아가 존재!

FF7에서 마법이나 기술의 원천이 되었던 마테리아. 그런데 이번 FFT에서도 마테리아가 등장한다는 사실이 밝혀졌다. 하지만 전작같은 힘을 가지고 있는 것이 아닌 단순한 보석 같다고 한다. 하지만 혹시…

청마테리아

적마테리아

어둠의 검. 가후가리온의 특수잡인 다크나이트의 어빌리티. 적에게 입힌 피해를 자신의 HP로 만든다

유저를 위한 초반 공략

이것만은 알아두자

FFT의 배틀은 기본적으로 택틱스 오우거와 같다. 하지만 시간이라는 개념의 도입과 완전 3D라는 것 때문에 보통 RPG전투와는 다른 테크닉이 필요하다. 지금부터 다음에 나오는 사항을 꼭 숙지하도록 하자.

1.배틀의 기본

1) 승리조건의 확인

승리조건이란 한마디로 무엇을 해야 승리가 결정되는 것인가를 말한다. 대부분의 경우에는 적을 전멸시키는 것이 승리 조건이 되지만 특정 적을 해치우면 전멸 시키지 않아도 되는 경우도 있다. 람자가 재생불능이 되면 게임오버이므로 항상 주의하자.

전투 시작전에 승리 조건이 표시된다

2) 캐릭터 능력을 확인

RPG배틀에 있어서 적의 HP나 특수공격에 대해 알고 있다면 전투를 훨씬 유리하게 이끌 수 있다. FFT의 전투도 이와 마찬가지. 적의 데이터중에 가장 눈여겨 보아야 할 것은 적의 어빌리티다. 그것을 소홀히 하면 백마도사가 공격마법을 맞는 것 같은 생각외의 큰 피해를 입을 수 있다.

적의 어빌리티를 확인하는 것이 좋다

되도록 위험한 어빌리티를 가지고 있는 적을 우선적으로 쓰러트리는 것이 좋다. 적의 데이터는 유니트에 커서만 맞추면 알 수 있다.

3) 적과 아군을 구별하자

같은 적업이라도 적과 아군의 색이 틀리기는 하지만 익숙해지지 않을 동안에는 좀 분간하기 힘들다.

□버튼을 누르면 적과 아군이 한눈에 식별된다

적이라고 생각해서 아군을 공격하는 일이 없도록 식별에 주의하자. 만약 분간하기가 힘들 경우라면 □버튼을 누르자. 적을 청색, 적은 적

색으로 표현해 주기 때문에 한눈에 적과 아군을 판단할 수 있다.

4) 사각지대는 시점회전으로 극복

택틱스의 전투필드는 완전한 3차원 공간이기 때문에 캐릭터가 그늘에 숨어 안보이는 경우가 있다. 그런 경우에는 맵을 회전시켜서 보기 쉬운 각도로 변환시키면 된다.

배틀필드에서는 시점의 전환이 가능하다

2. 배틀 테크닉

1) 모여서 싸워라

특히 초반에는 상당히 중요한 부분이다. 특출난 캐릭터가 없을 때는 한데 뭉쳐서 싸우는게 유리하다는 것은 병법의 기본. 데미지를 분산할 수 있을 뿐더러 가까이 있는 적에게 집중공격을 할 수 있기 때문이다.

되도록 적을 포위해서 집중공격하자

하지만 나중에 강한 마법사들이 나오면 분산해서 싸워야 하는 경우도 있다.

2) 공격전에 명중률과 데미지 양을 체크

공격을 하기 전에 화면 왼쪽 아래를 보면 명중률과 예상 데미지가 표시된다. 그 수치에서 적을 얼마나 치면 죽을 것인가를 예측할 수 있기 때문에 작전을 세우기가 쉬워진다. 그리고 정면보다는 측면, 측면보다는 후면이 명중율도 높아지고 데미지도 커진다는 사실을 명심하자. 단 이것은 자신에게도 해당되는 이야기므로 되도록 벽을 등지고 서는 편이 좋다.

예상데미지 양과 명중확률은 방향에 따라 변한다

3) 항상 HP를 체크

HP가 0이 되면 전투불능 상태가 되고 그대로 내버려 두면 크리스탈이 된다.

회복을 위해서는 아이템사가 유용하다

크리스탈이 되면 재생시키는 일은 불가능하므로 미리미리 HP를 체크해서 위험에 빠지는 일이 없도록 하자.

4) 크리스탈의 회수는 되도록 빨리

쓰러트린 적을 가만히 두면 크리스탈이나 보석상자가 되어버린다. 이것들을 입수하기 위해서는 그 장소에 이동하면 되기는 하지만 적들도 크리스탈을 우선적으로 노리기 때문에 되도록 빨리 회수하는 편이 좋다. 크리스탈을 얻으면 어빌리티를 전승하거나 HP.MP를 전부 회복하는 것중 하나를 고를 수 있는데 신중히 생각해서 결정하자.

만약 전승받을 어빌리티가 없다면 반드시 HP 회복을 선택하자

초반 간단 공략

지금부터 시작에서부터 초반 4스테이지까지의 공략에 들어간다. 착실히 익혀두어 실제 게임을 진행할 때 당황하는 일이 없도록 하자.

동란의 전조

플레이어는 역사상 무명의 인물인 주인공 람자를 통해 후세 어바리스에서 통설로 되어있던 역사속에 숨겨진 진실을 알게 된다. 명문집안의 막내아들이었던 그의 운명의 수레바퀴는 사자전쟁의 도화선이 되었던 그 사건의 1년전부터 어긋나기 시작했다.

사자전쟁의 두 리더, 라그공과 골타나공

BATTLE 1
오베리아 유괴사건 (오본느 수도원)

스토리

왕녀 오베리아를 라그공 통치령인 가리온누까지 호송하는 계획을 실행하기 위해 준비하고 있는 수도원에 골타나군이 급습한다. 검사 람자는 왕녀호위대의 용병으로서 그에 맞서게 되는데... 하지만 그는 왕녀를 데려간 사람이 어렸을 때의 친구였던 디리타였다는 것을 알고 고뇌한다.

잠입한 병사에게 왕녀는 납치당한다

배틀 가이드

최초의 싸움이기 때문에 난이도는 최하. 직접 움직일 수 있는 캐릭터는 람자뿐이고 가만이 있어도 강력한 NPC인 가후가리온 일행이 적을 모두 해치워 준다. 이번 스테이지는 그냥 분위기를 익힌다는 기분으로 가면 된다.

사자전쟁의 두 리더, 라그공과 골타나공

참전 캐릭터	
아군 NPC	적군
호리나이트 아구리아스	나이트 레자레스
다크나이트 가후가리온	궁수 남 × 3
나이트 女 × 2	아이템사 남 × 1
견습전사 남 × 1	

BATTLE 2
해여단(骸旅團)의 습격 (마법도시 가리랜드)

스토리

디리타 때문에 충격받은 람자. 최초의 배틀을 클리어하면 시대가 잠깐 피드백된다. 이야기는 라무자의 학생시절로... 어느날 두사람을 포함한 사관후보생들이 명령받은 것은 도적집단 해여단에 맞서려는 토벌단을 후위에서 지원하는 것. 북천 기사단의 후방지원을 위해 가리랜드 마을로 들어선 람자일행은 도적떼의 잔당과 만난다. 어렵지 않게 도적들을 소탕하는 람자일행. 하지만 람자는 의문을 느낀다. 왜 그들은 도적질 대신 열심히 일하려 하지 않는 것일까? 어려움을 모르고 자라난 람자는 세상을 아직 몰랐던 것이다.

람자 일행을 비웃는 도적들

배틀가이드

이번 전투가 시작되기 전에 자신의 멤버 중에 전투에 나설 사람을 가리게 된다. 최대 인원은 5명까지지만 람자는 뺄 수 없다. RPG 초보자는 회복을 중시해서 아이

템사 2명에 견습전사 2명을 추천한다.

5인 모두 별로 강하지는 않지만 팀으로 싸우니 걱정할 필요는 없다. 일부러 앞으로 나서지는 말고 적을 끌어들여 하나하나 해치우는 편이 좋다. 이러한 작전을 세우는 것이 택틱스를 즐기는 방법. 적의 회복을 담당하는 아이템사를 우선적으로 해치우자.

참전 캐릭터	
아군 NPC	적군
견습전사 디리타	견습전사 남 × 3
	견습전사 여 × 1
	아이템사 남 × 1

월드맵 마법도시 가리랜드

스토리

마법도시 가리란드에서 이동하려고 하면 자동으로 이벤트가 시작된다. 이 이벤트는 람자의 회상신으로 아버지 발바로사의 죽음을 그린다. 시기적으로는 람자가 사관학교에 입학할 때 쯤.

람자에게 자신이 믿는길을 가라고 말하고 아버지는 죽는다

체크 포인트

1. 이곳에서 처음 월드맵을 접하게 된다. 월드맵에서 할 수 있는 커맨드는 많이 있지만 한번에 전부를 기억할 필요는 없다. 우선 잡의 이용 방법, 어빌리티의 습득과 세트수순을 이해하자. 잡 체인지를 해도 좋지만 물건을 사야하기 때문에 그다지 효율적이지 못하다.
2. 최초의 마을이므로 대단한 물건을 팔고 있지 않다. 견습전사에게 브론드 소드를 사주고 포션을 보충하면 충분하다.
3. FFT 에서는 방어구는 방어력이 있는 것이 아니라 HP와 MP를 늘려주는 역할을 한다. 우수한 방어구일수록 HP, MP의 보너스 수치가 커진다.
4. 어빌리티의 세팅은 그 잡에서 부족한 부분을 보충하는 형태가 좋다. 아이템사에게는 흑마법을, 견습전사에게는 아이템이나 백마법같은 회복수단을 갖게 해주자. 이동력을 늘려주는 것도 좋다.
5. 만약 게임하는 도중에 커맨드, 어빌리티, 지명같은 것에 대해서 모르는 것이 있다면 셀렉트 버튼을 누르면 된다.

BATTLE 3
기사 알가스와의 만남(만다리아 평원)

스토리

임무를 계속하기 위해서 이그로스 성으로 가던 도중 람자일행은 만다리아평원에서 해여단에게 습격당하고 있는 청년을 발견해서 구출한다. 그의 이름은 알가스.

습격받는 알가스를 발견하는 람자

이그로스성을 방문하는 엘무도아 후작의 호위대로서 참가했었던 란베리 근위기사단의 견습기사였다. 그에 따르면 호위대는 전멸했고 후작도 납치당했다고 한다. 후작의 구출을 원하는 그는 당분간 람자일행과 행동을 같이하기로 한다.

배틀 가이드

선택에 따라 승리조건이 변한다. 윗쪽을 선택하면 적의 전멸, 아래쪽을 선택하면 알가스 구조가 목표가 된다. 어느 쪽을 선택하던 공략은 큰 차이가 없다. 일단 전투 시작전의 인원배치 화면에서 아이템사를 되도록 알가스와 가까운 곳에 배치하자. 배틀이 시작되면 전원이 서둘러 알가스 쪽으로 전진해서 알가스의 HP를 회복시키면서 NPC가 데미지를 입힌 적을 집중적으로 공격하면 된다.

알가스의 구조를 최우선으로 한다

참전 캐릭터	
아군NPC	적군
견습전사 디리타	시프 남 × 1
견습전사 알가스	견습전사 남 × 4
	레드판사 몬스터 × 1

월드맵 이그로스성

스토리

알가스를 데리고 이그로스성에 간 람자는 잘바그의 충고로 유괴된 엘무도아후작이 감금된 장소를 찾아 동쪽으로 떠난다.

람자는 누이동생 알마를 만난다

체크 포인트

1. 성에는 활이나 나이트의 방어구를 팔고 있으므로 적극적으로 클래스 체인지를 하자. 권장 직업은 나이트, 몽크, 궁수, 아이템서, 백마도사다.
2. 월드맵 위에서 한번 배틀을 클리어하면 청색이 되지만 녹색이 되는 지점도 있다. 청색인 지점에는 이동해도 기본적으로 배틀이 생기지 않지만 녹색 지점을 통과하면 일정 확률로 배틀과 접하게 된다. 이 배틀은 얼마든지 자유롭게 싸울 수 있는데 레벨 올리기나 군자금 모으기에 적합하다.

3. 파는 물건이 시간에 따라 바뀌므로 상점에는 가끔 들리는 것이 좋다. 예를들어 가리랜드의 경우 처음에는 보잘 것 없는 것만 팔고 있지만 이그로스성을 들린 다음에 가면 좋은 방어구를 판다.

잡 체인지는 신중하게 하자

BATTLE 4
몬스터와의 공방 (스위지 숲)

스토리

후작의 행방을 찾아 항구도시 도바로 향하던 람자일행은 몬스터들과 만나 전투가 벌어지게 된다.

몬스터의 습격을 받은 람자일행

배틀가이드

일단 나이트 계열을 선두에 배치시키자. 주로 기사계열. 몽크는 방어력은 기사보다 높지만 장비품 관계로 HP가 기사보다 적기 때문. 몬스터는 싸움 커맨드에 의한 직접공격을 시도하면 높은 확률로 카운터 공격을 해온다. 피해를 최소한으로 하기 위해서는 활과 마법에 의한 지원이 꼭 필요하다. 단 지원 캐릭터들은 방어력이 약하기 때문에 그런 캐릭터들이 직접공격을 받지 않도록 주의하자. 봄은 자폭하기 전에 쓰러트리는 것이 좋다.

지금 위치로는 불리. 적을 낮은 곳으로 유인하는 것이 좋다

참전 캐릭터	
아군 NPC	적군
견습전사 디리타	봄 몬스터 × 2
견습전사 알가스	레드판사 몬스터 × 1
	고블린 몬스터 × 3

※다음호에는 집중 분석이 이어집니다

안소니

총평

이번달은 날씨 때문에 짜증나는 한달이었다. 몇시간이 멀다하고 바뀌는 날씨, 짜증나는 무더움. 거기에 엎친데 덮친격으로 PS소프트도 만족할만한 것이 안나왔으니 그 짜증은 이루 말할 수가 없었다. 하지만 그중 가뭄의 단비와 같았던 게임이 바로 「마리의 아뜨리에」. 가스트가 예전부터 일러스트만 잘그리면 뜰 수 있다고 생각했던 회사였던 만큼 이번 성공은 기쁘기만하다. 그리고 에이스 컴뱃 2도 PS의 가능성을 다시한번 확인시켜준 수작이었다.

게임 비하인드 스토리

페러사이트 이브가 PC게임?

스퀘어의 패러사이트 이브는 인터넷의 사진이 통신에 올라오면서 많은 사람들사이에서 화제가 되었다. 그런데 여기에 한가지 의문을 제시하고 나선 사람이 있었다. 그는 통신상에 올라온 사진을 보면 안티 얼라이징 효과를 쓴 것을 알 수 있는데 그런 것으로 미루어 이 작품은 PC나 N64의 작품이지 PS의 작품은 아니라는 결론을 내렸다. 이 이야기는 많은 사람들에게 논란을 안겨 주었지만 기자가 입수한 같은 사진에는 통신의 사진과는 달리 PS의 폴리곤 특성이 나타나 있었다. 기자의 글에 의해 사실이 밝혀지자 이번에는 스퀘어에서 사진을 조작했다는 식의 글이 올라오기 시작했다. 하지만 전후 경황을 미루어 보아 스퀘어가 한 것이 아니라 그 사진을 해외 사이트에 올린 사람이 포토샵으로 장난을 친 것같다고 결론지워 졌다. 사진 한장으로 이런 논란을 벌이게 되다니. 과연 스퀘어!!

이것이 논란의 사진이다

닌64와 M2의 등장으로 생겨난 의문

PS 하드웨어는 한계에 다다랐는가?

PS가 만들어진지 어느덧 만 3년이 가까워진다. 그동안 쉴틈없이 달려온 결과 업계 정상을 차지했지만 정상을 만끽할 틈도 없이 뒤쫓아오는 도전자들과 싸워야 하는 고독한 입장에 처하게 되었다. 매일매일이 전쟁과 같은 지금 한가지 의문이 있다. 과연 PS는 N64나 M2 같은 새로운 차세대 기종과 싸울만한 실력을 가지고 있는가? 만약 아니라면 하루빨리 신 기종인 PS2를 내놓아야 하는 것은 아닐까하는 문제다.

PS의 성능상 한계

플스가 등장한 것은 1994년 12월 3일. 그때 당시의 PS의 성능은 정말 환상적인 것이었다. 이런 가격에 이정도의 게임기가 나온다는 것은 대단한 일이며 소니는 하드가 팔릴 때마다 1만엔씩 손해가 날 거라는 이야기가 나올 정도였다. 하지만 3년간이라는 시간동안 컴퓨터 기술은 많은 발전을 이루어 이제는 여러 군데에서 결점을 보이게 되었다. 일단 가장 눈에 띄이는 것이 CPU의 파워. 경쟁 기종인 닌텐도 64의 CPU인 R4300이나 M2의 파워피씨 602에 비하면 한참 뒤떨어 지는 것이 사실이다. 그리고 요즘 나오는 기기들 만큼 빠르고 복잡한 연산을 하는것도 힘들다. 그리고 또하나의 큰 결점은 비디오 메모리가 너무 부족하다는 것. 때문에 안티얼라이징이나 Z버퍼 같은 기능을 소프트웨

카마 PS 매니어 복습

① CPU인 R3000로서 30MIPS의 속도를 가지고 있다. 그리고 내부에 폴리곤 계산용으로 쓰이는 66MIPS의 GTE(지오메트리 트렌스퍼 엔진), DMA컨트롤러, 소니의 특허제품인 80MIPS의 스피드를 가진 MDEC 비디오 압축해제 하드웨어를 포함하고 있다. MDEC 하드웨어는 모션 JPEG의 재생을 도와줄 뿐만 아니라 램의 비디오 압축을 풀어준다. PS의 장점이 압축된 부분이라 할 수 있다.
② 오퍼레이팅 시스템 롬. 스위치를 켰을 때 시동 사운드와 플레이 스테이션의 로고를 띄우면서 부팅을 관리한다.
③ 그래픽 프로세싱 유니트로 스크린에 표현되는 모든 것을 통제한다.
④ 2MB 메인램
⑤ 1MB 비디오램
⑥ ADPCM의 24채널 사운드를 재생시켜 주는 16 비트 사운드 프로세싱 유니트. 사운드 데이터의 압축을 통해 같은 시간내에 더 많은 데이터를 읽어들임으로서 수준높은 음향을 재현한다.
⑦ 512KB 사운드램
⑧ CD-ROM-XA컨버터를 포함하고 있는 CD컨트롤러(혼합된 오디오와 CD 데이터 8개를 동시에 실행시켜줌)와 버퍼램. PS가 게임이 처리되는 도중에 데이터를 읽을 수 있는 것은 이것 때문이다.
⑨ CD 드라이브를 위한 디지털 신호 프로세서로 (DSP) DL 칩은 PS발매 이후로 약간 버전업 되었다.
⑩ 16비트 디지털 오디오 컨버터
⑪ 비디오 디코더와 인코더로 TV에 NTSC아 PAL같은 TV신호를 공급해준다.

어적으로 구현하는 것도 힘들다. 소니는 폴리곤을 이용한 3D와 깨끗한 동영상이 지원되는 게임이 신세대 게임이 나갈 방향이라는고 판단하고, 개발초기 정해진 제작비 안에서 뛰어난 3D기능을 확보하기 위해 비디오램을 희생해서 폴리곤 칩과 동영상 부분에 투자했다. 그 결과 폴리곤과 무비에서는 누구보다 뛰어난 기계를 만드는데 성공했지만 램의 부족으로 2D분야에서는 경쟁기기인 SS에 뒤떨어지는 결과를 낳게 된 것이다. 이 모험은 훌륭하게 성공했다. 게임업계의 이방인이던 소니가 이제는 당당히 안방을 차지하게 된 것이다. 하지만 N64의 발매 이후로 득의의 분야인 폴리곤 게임에서 뒤떨어지게 되자 많은 사람들은 하루빨리 PS2가 나와야 한다고 생각하고 있다. N64가 다수의 서드를 확보,다양한 제품을 출시한다면 형세역전은 눈앞이라고 생각하는 것이다.

N64의 폴리곤은 PS보다 훨씬 자연스럽다

하드웨어의 빠른 발전

하지만 여기에서 한가지 명심해야 할 것이 있다. N64의 놀라운 성능은 닌텐도의 노력도 있었겠지만 시간의 도움이 상당히 컸다는 것을 말이다. PS의 발매당시를 생각해보자. 램가격은 천정부지였고 CD롬은 2-4배속이 주류에 값도 비쌌다. 그런데 컴퓨터관련 부품의 가격은 그야말로 1달이 다르게 내려간다. PS 등장에서부터 N64가 나올 때까지 걸린 시간은 1년 6개월. N64가 램 가격이 바닥을 기고 CPU의 가격대 성능비가 몇배나 향상된 다음에 나온 기종이란 것을 감안하면 N64의 뛰어난 성능은 그 시간의 산물이라 해도 과언이 아니다. 지금 이런 이야기를 하는 이유는 한가지. 각종 기술의 발전 속도가 너무 빠르기 때문에 빠른 하드의 버전업이 결코 유저에게 득이 되지 않는다는 것이다. 게임기는 PC와는 달리 손쉬운 업그레이드가 불가능하다. 때문에 일단 시대에 뒤떨어 진다고 하드를 생각없이 바꾸게 되면 또다시 금방 업그레이드의 필요성을 느끼게 되는 악순환을 거듭하게 된다. 그리고 업그레이드는 지금까지의 기반을 완전 포기한다는 것이나 다름 없는 상당한 모험이기 때문에 아직 기반이 제대로 다져지지 못한 소니는 그런 모험을 걸 수 없다. 하드의 섣부른 업그레이드는 회사나 유저 모두에게 이익이 되지 못한다.

한계를 극복하려는 업계의 노력

그렇다면 N64의 뛰어난 성능에 감탄하고 있을 수밖에 없는가? 꼭 그렇지만은 않다. PS게임 제작자들은 이런 약점을 극복하기 위해 많은 노력을 기울이고 있는 것이다. 소니는 부족한 CPU 의 파워 문제해결을 위해 R3000 CPU를 가장 효율적으로 사용할수 있는 게임 개발툴의 버전업에 힘쓰고 있다. 특히 최근에 등장한 개발툴인 「퍼포먼스 아날라이저」의 경우 지금까지의 개발툴에 비해 혁신적으로 뛰어나다고 한다. 최근 나온 토발2도 이 툴을 사용해서 제작했다는 이야기가 나올 정도.

두 번째의 램문제. 개발자들은 이 문제도 뛰어난 성능의 폴리곤 연산칩(GTE)을 잘 활용함으로써 어느정도 극복하고 있다. 초기의 개발자들은 PS의 GTE를 적은 램에 비해 너무 좋은 것을 달아놓은 바보같은 짓이라 평했지만 프로그래밍 기술의 발전은 그 문제를 해결해가고 있는 것이다.

그리고 색다른 장르의 개척을 위한 노력. 위의 두가지 문제는 작은 회사에서는 해결하기 힘든 문제이니 만큼, 중소 업체들은 종래의 장르들은 스퀘어같은 대형 업체에게 맡기고 새로운 장르의 개발에 적극 나서고 있다. 대형 서드에서는 기대하기 힘든 참신한 기획을 가진 게임을 내놓음으로서 새로운 시장의 개척을 노리는 전략. 이런 전략도 효과를 거두어 요즘 PS에는 마리의 아뜨리에와 같은 다른 게임기에서는 맛볼 수 없는 복합장르의 게임이 많이 나오고 있는 추세다.

에이스 컴뱃2는 전 모드에서 고해상도를 지원한다.

PS의 무한한 가능성

하지만 무엇보다 가장 우리를 안심하게 만드는 것은 많은 게임 제작자들이 아직 PS에는 많은 가능성이 숨어 있다고 믿는다는 점이다. 그들은 64비트기기가 32비트기기는 전혀 미치지 못할 어떤 비전은 아직 보여주지 못하고 있다고 평가하고 있다. SFC에서 동키콩 컨트리가 등장할 때까지 걸린 세월이 4년. 앞으로 PS의 게임이 새로운 가능성을 보여줄 가능성은 충분하다. 게다가 소니는 PS의 모든 사항을 서드에게 알려주고 그것을 게임에 적극 활용하게 하고 있다. 서드파티에게 하드에 대해 충분한 정보를 주지 않는 닌텐도와 비교해서 대조되는 부분이다.

요즘 아케이드에서 인기를 끄는 철권3를 보면서 PS로는 다운이 식이 불가피하니 빨리 버전업을 해야 한다고 주장하는 사람이 있다. 철권3는 시스템12 게임이기 때문에 완전이식이 불가능 하다는 것이다. 물론 그 주장도 일리가 있는 이야기다. 하지만 다시한번 생각해 보자.

우리는 철권2나 FF7을 보면서 이것이 PS 그래픽의 한계라고 단정했던 적이 있었다. 하지만 요즘 발표된 패러 사이트 이브에서는 한층 더 발전된 그래픽을 보여주고 있고 토발2와 에이스 컴뱃2의 고해상도는 이것이 PS의 게임인가를 의심나게 할 정도다. 누가 토발1을 보고 토발2를 상상할 수 있었으며 누가 에이스 컴뱃2가 1의 두배 이상의 해상도를 지니리라 생각했겠는가. 요즘 등장하는 게임들은 우리 스스로가 PS의 한계라고 생각했던 벽을 뛰어넘고 있다. 이러한 혁신적인 게임들을 보면서 PS는 상당히 장래를 내다보고 만든 하드라는 사실을 다시한번 깨닫게 된다. 철권3 정도는 대대적인 업그레이드 없이도 이식이 가능할 거라고 생각하는 것은 무리일까?

캡컴정 정도의 업그레이드로도 완벽이식은 가능?

조급해 하지 말자

소니는 올해 3월에 발표한 96년 결산에서 매출액 5조 6631억엔, 경상이익 3124억엔이라는 사상 최고의 성적을 냈다. 거기에는 물론 PS도 일조를 하고 있어서 추정 매출액 4000억엔, 경상이익 160억엔이라는 놀랄만한 성적을 보여 주었다. 4000억엔이라면 약 3조원이라는 천문학적인 액수. 소니가 자랑하는 소니뮤직의 매출액을 뛰어 넘은 액수이다. 게다가 소니는 위성방송·인터넷관련사업 진출·광고대리점 토큐에이전시 매수등 관련사업으로의 진출을 가속화 하고 있다. 소니의 뉴미디어 시장에 대한 의지가 이만큼 확고한 이상 차세대 멀티미디어 시장의 선두주자가 될 PS2의 개발에 전력을 기울일 것이라는 건 자명하다. 기술의 소니라는 말을 믿고서 좀 여유있게 기다리는 것이 어떨까. PS의 한계가 눈앞에 다가온 것은 아니니까 말이다.

정의의 변신 히어로 등장!

사가 프론티어

세계 정복을 목적으로 하는 악의 집단. 그들을 지휘하는 못된 과학자. 하지만 그들의 야망을 막기 위해 오늘도 내일도 싸우는 정의의 히어로가 있었으니… 이것은 어떤 만화영화의 스토리가 아니다. 곧 당신의 눈앞에 펼쳐질 이야기인 것이다.

PlayStation
■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 7월11일
■발매가: 6800엔

5번째 주인공은 변신 히어로!!

사가프론티어의 5번째 주인공인 레드. 그의 정체는 바로 불의에 맞서 싸우는 정의의 변신 히어로였다. 변신 히어로라면 만화영화에서 단골로 등장하는 정의의 용사. 무적의 힘을 가지고 있으면서도 항상 어리숙한 체 하면서 주변의 놀림을 받다가 악의 무리가 등장하면 아무도 모르게 돌연 그 정체를 드러내 악의 무리를 퇴치하는 정의의 용사. 우리가 알고 있는 울트라맨, 황금날개, 우뢰매도 모두 그런 종류의 변신 히어로라고 할 수 있다. 변신히어로의 등장을 지켜보면서 영화 같은 게임을 만들겠다는 스퀘어의 의지는 멈추지 않음을 느낄수 있다.

지옥에서 돌아온 정의의 사자

레드의 아버지 오시키박사는 닥터 크라운이라는 친구가 있었다. 하지만 크라운은 잘못된 길을 걷기 시작해 악의 비밀결사 블랙 크로스에 몸을 담고 무서운 연구를 계속했다. 박사는 예전의 친구가 죄를 짓는 것을 멈추게 하기 위해 그들의 계획을 조사해 경찰조직 IRPO에 보고 하려고 했다. 하지만 어느날 박사와 레드는 의문의 습격을 받고 박사는 납치되어 버린다. 급히 집으로 돌아온 레드가 발견한 것은 파괴당한 집과 블랙 크로스의 전사 슈우자였다.

'오시키 박사의 아들이로군. 죽어라. 어머니와 누이동생의 뒤를 잇게 해주지.'

그의 막강한 위력앞에 레드는 절대 절명의 위기에 처한다. 그때 나타나 그를 구해준 것이 히어로들의 리존인 산토아리오에서 온 정의의 히어로 알칼이었다. 알칼을 강적이라고 보고 후퇴하는 슈우자. 하지만 이미 레드는 거의 숨이 끊어져 있었다. 알칼은 그의 목숨을 구하기 위해 그를 히어로로 만들기로 결심한다. 바로 변신 전사 알카이자가 탄생한 것이다.

알칼
히어로들의 성지인 산토아리오에서 온 정의의 용사. 레드를 구하기 위해 히어로 알카이자로 만들어 준다

아버지를 찾아서

가족의 원수를 갚겠다고 맹세하는 레드에게 알칼은 정의를 위한 싸움 이외에 힘을 쓰면 너는 소거된다고 경고한다. 하지만 그런말은 혈기 넘치는 레드의 가슴에 더욱 불을 지폈을 뿐이었다. 레드

알카이자
레드가 히어로로 변신한 모습. 엄청난 힘을 가지고 있지만 많은 제약이 따른다

벨봐
블랙크로스의 4천왕중 한사람이다. 몬스터긴 하지만 크라인 박사의 개조를 받아 기술의 습득이 가능하다. 알카이자와 처음 대전하게 된다.

는 블랙 크로스와의 숙명적 대결을 위해 여행을 떠난다. 그는 리전쉽 키그나스의 기관장인 호크가 오지키박사의 친구였다는 것을 기억해 내서 견습 기관사로서 리전쉽에서 일하기로 한다. 그는 그곳에서 각 리전의 정보를 모으며 블랙 크로스의 뒤를 쫓게 된다.

신디 캄벨

캄벨무역의 여사장. 무엇인가에 대한 극심한 혐오를 지니고 있는 듯하다. 그 감정이 그녀를 이 위치에 오른 원인 원동력이었을지도…

Dr. 크라인

IQ1300의 천재 과학자. 인체개조의 권위자이지만 연구를 위해서는 수단과 방법을 가지리 않는다

슈우자

블랙 크로스의 4천왕중 한사람. 인간을 베이스로 개조한 사이보그다. 약간 미친 살인마이며 레드의 원수

벨벳와 알카이자의 1대1 대결! 과연 알카이자는 승리할 수 있을것인가?

무기 밀매상의 정체

각종 사건 뒤에 숨어 있는 악당들과 싸우는 것이 레드의 숙명. 어느날 친구 유리아가 배안에서 무기를 발견하게 되자 그는 화물의 도착지인 캄벨무역의 본거기가 있는 리존 맨해턴으로 간다. 성격이 급한 레드가 사장과의 면담을 신청하지만 거절당하고 다른방법을 생각하는 레드의 앞에 나타난 사나이는 바로 경찰조직 IRPO의 대원이었다. 알카이자는 그의 도움으로 캄벨무역의 여사장과 만나게 되는데…

캄벨 무역의 본사. 대체 어떤 음모가 알카이자의 앞에 나설것인가…

히어로는 고독한 존재

히어로는 자신의 정체를 다른 사람에게 알려서는 안된다. 때문에 레드는 돌아다니면서 파티를 교섭할 때도 견습 기관사 레드로서 만나야지 정의의 히어로 알카이자로서 만나서는 안된다. 게다가 히어로로 변신하는 모습을 다른 사람에게 보이면 안되는 것이다. 그런만큼 레드가 알카이자로서 싸우기 위해서는 다른 사람들과 틀린 어떤 조건이 필요하다. 레드가 히어로로서 싸울 수 있는 방법은 2가지. 첫번째는 파티중 다른 인원이 전부 전투불능이 될 경우. 나머지 한가지는 레드 혼자만의 파티를 만드는 것이다. 혼자만의 파티로는 싸움에 불리하지 않겠냐고 생각할지 모르지만 알카이드의 공격력은 보통 사람의 수배에 달하기 때문에 아무 걱정할 필요 없다. 하지만 항상 혼자서 싸울 필요는 없다. 알카이자로 변신한 뒤에 동료들을 회복 시키면 동료들은 자신들이 기절한동안 레드가 도망치고 대신 알카이자가 구해주러 온 것으로 생각하기 때문이다. 약간 억울하기는 하겠지만…

혼자만의 파티를 구성하면 된다. 약간 쓸쓸하기는 하겠지만

용사만의 기술인 파이널 크루세이드. 전투불능인 아군 전원을 회복시켜준다

정의를 위해

히어로들의 성지인 리존 산토아리오에는 히어로들에게만 전수되는 수많은 필살기가 있다. 그 위력은 대단하지만 변신 전에는 사용불가. 오직 히어로 상태에서만 사용가능하다. 히어로들의 기술은 모두 기본적으로 빛의 속성. 때문에 발동시에는 항상 빛을 내는 것이 특징이다. 그 기술들은 알카이자로 싸우는 도중에 다른 캐릭터들과 마찬가지로 익혀나간다. 그 기술 중에는 자신의 HP를 소모하면서 사용하는 기술도 있다고 한다.

알카이자의 공격은 모두 빛의 속성을 가지고 있다.

히어로와 인간의 갈림길에서

히어로들은 다른 사람이 가지고 있지 못한 능력을 가지고 있기는 하지만 기본적으로 인간이지 독립된 종족이 아니다. 때문에 레드는 히어로로 변신한 뒤에도 레드가 가지고 있는 고유 기술도 전부 사용할 수 있다. 이렇게 강력한 존재인 히어로. 하지만 히어로는 자신의 정체를 누군가가 알게 된다면 모든 기억을 잊게 된다고 한다. 이는 상당히 드라마틱한 설정으로 아마 스토리에 적극 활용 될거라고 생각된다. 친구들의 목숨을 구하기 위해 어쩔수 없이 알카이자로 변신해서 싸우다 기억을 잃고, 친구들은 그의 기억을 찾아주기 위해서 노력한다는… 이런 멋진 스토리 전개도 가능하지 않을까?

배안에서 다른 동료를 만나는 경우도 있지만 절대 자신이 히어로라고 말해서는 안된다

적의 함정에 빠진 레드. 자! 변신이다

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

PS Line up

주인공 캐릭터 및 미션임무 공개

프론트 미션 얼터너티브

근미래를 무대로 인간형 전투병기 WAW를 조작해 다양한 전투를 전개해 가는 시뮬레이션 RPG 프론트 미션에 리얼타임이라는 새로운 개념을 도입함으로서 하나의 새로운 방향성을 제시한 이 작품. 이번호 에서는 주인공의 일러스트와 새로 공개된 전투화면, 전투의 흐름등을 중점적으로 소개한다.

■제작사: 스퀘어
■장르: 리얼타임 시뮬레이션 RPG
■발매일: 여름 발매 예정
■발매가: 미정

프론트 미션의 새로운 스타트

이 게임의 특징은 게임이 완전히 리얼 타임으로 진행된다는 점이다. 턴제를 폐지한 독자적인 시스템에 의해 필드의 이곳저곳에서 복수의 WAW가 움직이는 리얼한 전투가 가능하게 된 것이다. 미션이 시작되면 플레이어는 특정WAW를 조종하는 것이 아니라 각소대 전투의 행방을 지켜보게 된다. 물론 상황에 따라 타겟의 변화 등을 지시하는 것은 가능하지만 기본적으로는 시점을 바꾸어 가면서 각소대의 활약상을 지켜보는 형태가 된다. 조작을 간략화했기 때문에 폴리곤으로 표현되는 현장감 넘치는 전투를 즐길 수 있다. 한마디로 커맨드 앤 퀀커에서 기체수를 줄이고 그래픽을 강화한 것으로 이해하면 될 것 같다.

알 맥코이

이 게임의 주인공. 24세로 아프리카계의 아일랜드계의 혼혈이다. 중부 아프리카 지원작전에 배치된 OCU군 소속의 유격기동소대 1부장. 제이드 메탈사에서 WAW의 테스트 파일럿을 한 경험이 있다

샤미리 휘리시타

유격기동소대 후방지원부대에 소속된 인도계 아프리카인. 이 작품의 히로인이다. 여성이지만 기계에 강하고 중기, 헬기, 트레일러 같은 각종 장비의 운전에 능숙하기 때문에 부장직책을 맡고 있다. 단 요리에는 약하다

달 화휘

OCU의 군사메이커 제이드 메탈사의 기술자. 테스트 파일럿도 겸하고 있기 때문에 맥코이와 동행한다. 유격기동소대1의 부대원으로 전투에 참가할때도 있다

미션의 전개방식

지금부터 각 미션의 설정에서부터 미션 종료까지의 흐름을 소개한다.

1. 미션의 설명

오퍼레이션 화면을 선택하면 사령관에 의한 미션브리핑이 시작된다. 폴리곤으로 표현된 입체맵에는 적과 아군의 초기배치와 타겟 등이 표시되기 때문에 한눈에 이해할 수 있다.

2. 무장의 선택

미션과 전투조건에 맞추어 전소대의 무장을 설정한다. 이 부분에서의 연출도 상당히 힘을 기울여서 처음 WAW를 선택했을 때는 와이어 프레임만 표시되고 그 다음에 착착 색이 입혀진다. 이 것은 로딩의 문제와 연출문제를 동시에 해결하려는 발상인 듯. 이곳에서는 전작에 비해 훨씬 상세하게 무장 장갑등을 설정할수 있다. 만약 복잡한 설정을 싫어하는 사람이라면 가지고 있는 파츠를 정리해 공격용, 지원용, 평균용등 3타입중 하나에 맞게 자동 장착 하도록 할수도 있다. 각 파츠의 수는 미션클리어에 따라 점점 늘어난다.

*BIRD'S EYE VIEW OF THE PLANT
Sangohr BOR.>>>DOWN-LINK 8
今回のミッションは、廃プラントを襲撃した敵燃料補給基地への奇襲だ。

폴리곤 맵에는 목표가 표시된다

PLAY STATION

색이 입혀지면 이런 멋진 모습이 된다

조기상태의 와이어 프레임 모습

3. 지원설정

지원연대에 의한 지원을 설정한다. 보급이나 지원공격 등을 설정할 수 있다.

지원 폭격도 가능하다

4. 작전 개시

작전 개시와 동시에 작전맵 위에서 각 부대의 타겟을 설정한다. 타겟은 적 유니트나 지점, 어느쪽도 가능하다. 전투에 참전 가능한 것은 3대의 WAW로 이루어진 소대를 3개까지 동원할수 있다. 그중에 플레이어가 직접 지휘가능한 것은 1소대뿐으로 나머지 2개소대는 서포트 역할을 한다. 이동이나 공격같은 지시는 소대별로 실행하는 방식이 되지만 각 WAW에 개별적 지시를 내리는 것이 아니기 때문에 리얼타임이기는 하지만 여유있게 전투를 감상할수 있다.

각 부대의 타겟을 설정한다

5. 진군

각 부대는 타겟을 향해 최단 거리로 진군한다. 진행, 전투중에 지시를 변경하는 것도 가능하다. 각 이벤트의 초반에는 자동 이벤트가 준비되어 있다. 폴리곤으로 만들어진 질감있는 그래픽으로 전개되는 이벤트는 상당히 드라마틱한 분위기를 연출한다. 그리고 이런 이벤트에도 짧지만 분명한 시나리오가 준비되어 있다.

○자폭에 당하는 모습으로 보이는데…

이벤트는 폴리곤 무비로 표현된다

6. 미션 클리어

작전 목표가 완료되면 미션 클리어가 되고 클리어 시간, 적 격파수, 피해상황의 3개 항목에 대해 평가가 이루어진다. 임무 수행에 성공한 경우에는 평가에 따라 부대에 포인트가 가산되어 보급시에 무기, 탄약, 새로운 WAW 같은 보급물자가 주어진다. 포인트에 다라 지원물자가 결정되기 때문에 다음 임무에도 영향을 끼치게 된다.

원거리로 시점을 잡으면 각 WAW들의 전투상황을 한눈에 관찰할수 있다

대형 유니트들의 멋진 액션은 압권이다

시가지의 건물은 전부 파괴가 가능하다

자유로운 뷰 체인지

소대가 적과 접촉하면 자동적으로 전투가 개시된다. 각 WAW는 플레이어가 베이스 캠프에서 설정한 대로 셋업된 무기를 풀로 사용해서 적과 싸운다. 미션이 시작되면 플레이어는 시점을 바꾸어 가면서 각 전투를 지켜보게 되지만 상황에 따라 공격방법을 변경하는 것도 가능하다.

사막지형에서는 인간형보다는 전차형WAW가 유리하다

초원지대에서 녹색계열의 색을 칠하면 피탄율이 낮아진다

항목	평가
그래픽	★★★★
캐릭터	★★
흥미도	★★★★
독창성	★★

Line up Line up Line up Line up PS

프론트 미션 얼터너티브
신정보와 함께 하는

'로이드 홍'의 공략일기

프론트 미션 얼터너티브 발매가 몇달 앞으로 다가오자, 몇년전 프론트 미션 공략때의 일이 생각났다.

5일이면
끝내실 수 있죠?

공략 첫날. 나 로이드 홍은 공장을 정찰하러 떠났다. 날날이처럼 생겼지만 유능한 군인이며 미인 약혼자까지 있다.

가자
카렌

예
로이드

몇턴후

꺄아악

카레엔~

이러면 안돼지. 여주인공이 죽어서야… 이건 독자를 우롱하는 처사야

분명 살리는 비법이 있을 거야.
독자들에게 완벽한 공략을…
에잇 리셋이다

억

그런데 또

벌써
몇번째야아아
아아~~

공략2일째. 결국 카렌은 포기했다. 독자를 우롱한 이 처사는 나의 공략역사에 큰 오명을 남기겠지만 마감일이 얼마 남지 않았다. 속죄의 뜻으로 나는 격투장에서 아르바이트를 하며 살아가고 있다.

네차려다

이예~

예전엔 잘싸웠다지만

와
와
와

청코너 홍제동
게임센터를
주름잡는다는
로이드 홍!

요샌 매일 지기만 한다

돈내놔라
사기다! 사기

꽁

일년사이에
실력이 줄었군

그만좀 하라

리셋하면
처음부터
다신데…

결국 유능한 나 로이드 홍은 세계를 이대로 둘 수 없어(그것보단 공략일도 얼마 남지 않았기에) 다시 전장으로 향했다.

우리들과
함께하지 않겠나?

돈! 돈!

좋아요.
돈부터 줘요.

부관이라면서 히스테릭한 여자가 따라붙었고 옛친구인 바보 사카다도 합류했다.

이것도 안돼고
저것도 안돼요!

바보
아닌데에…

공략 3일째. 두명의 동료가 따라붙었다.

부실해
보이지는
않는군

또 몇시간후.
내맘에 꼭드는 안이 동료가 되었다.

?

카렌은
어쩌구

나에겐 오직
나탈리아뿐이란
말이다

하지만 사람이 많다고
좋은것만은 아니다…

에잇
빨리좀
되라

Set up 하는데
1시간 ㄱ

대장! 내
기체는 너무
싸구련데…

아 돈이 없어서
싼것두 샀어.
내가 제일 좋은
걸 쓴거지

빠른 마감을 위해선 어쩔 수 없다

내가 죽으면
게임오버인거
알지?

너무해요
…

PLAY STATION

게다가 필자는 콜렉션 광이었다.
돈이좀 부족한데 처음부터 다모은 부품들좀 팔까?
그딴건 왜모아!
로이드 홍! 근데 말야…
카렌 있던데? 병원에…
뭐시라고!
뭐라고! 살아있다고? 그럼 내가 하루종일 한 리셋은 뭐야!

하지만…
펑
=3 붕
그래!
그래— 결심했어
독자를 위해서
리셋이다!
안절부절해 하는 키스와 따지는 로이드
주인공 입장도 생각해 줘야지
에이스 파일럿
키스, 너만 레벨이 너무 높단 말이야
퍽
퍽
키스

공격력 없음
다 주인공의 명예와
좋아 거기까지만! 내가 간다!
'대장~'
펑
빠른 공략을 위한 것이다.
에이~~ 내가 죽으면 게임이 끝난단 말이야
너무해 대장
위험한 것은 우리가 다하고…

공략 4일째 마감 전날. 겨우 20회 넘게 진행하고 있다.
따르릉
잘 진행되고 있죠?
아 ps담당자인 소니 기자님. 이제 종반으로 접어들었습니다
아직 원고는 멀었지만
그럼 거의 끝이네요. 근데 XX는 나나해서 ZZ했죠?
아니 아직 거기까진… 에! 예?
아 죄송해요 깜빡하고 이야기 하지 않았네…
예? 그렇다고요?

그리고 부터는 계속 밤샘
저기요! 여보세요? 끝나면 XXX분석 하셔야 하는 거 알죠?
죽었다…
그리고 겨우 끝냈지만 눈앞은 캄캄
끝났다……
전우들은 각자의 길을 가고
그렇게 했는데도 이번에 또 얼터너티브의 공략을 맡게 될지…
게임 챔프
아아니! 완전 날치기 공략이잖아

PLAY STATION

PLAY STATION

Line up

넥스트 킹

-사랑의 천년왕국-

보드게임이라면 유치하게 생각하는 당신. 연예시뮬도 좋아하기는 하지만 다 비슷해서 짜증 나신다고요? 그러면 당신을 위한 소프트가 여기에 등장합니다. 보드게임과 연예 시뮬 RPG라는 특이한 장르의 게임이 말이죠.

12명의 미녀들이 유저를 기다린다!!

■제작사: 반다이
■장르: 대전 연예 시뮬레이션
■발매일: 97년 6월 27일
■발매가: 6,800엔

넥스트 킹은 수많은 미소녀 게임 중에 신선한 시스템과 판타지라는 친근한 세계관이 잘 융합된 완전히 새로운 타입의 게임이다. 플레이어는 4인의 왕자중 하나가 되어 차기 왕좌를 노리게 된다. 그런데 이런 황당한 일이… 차기 왕은 마을에 사는 12명의 아가씨의 투표결과에 의해 결정된다는 것이다. 도리없이 유저은 이 12명의 환심을 얻기 위해 많은 고생을 하지 않으면 안된다.

애니메이션 소프트의 제 1인자인 반다이가 만드는 만큼 오프닝 무비는 셀화 3000장을 사용한 풀 애니메이션 동화상이 수록되어 있다. 전 캐릭터의 음성지원은 물론이고 인기성우의 오프닝 송도 수록되어 있다. 게다가 초판한정 스패셜 패키지에는 랑그릿사로 유명한 우루시하라 사토시씨가 그린 일러스트에 등장 성우들이 게임방법을 알려주는 가이드 CD도 포함되어 있다고 하니 팬들에게는 기대 만점!(우리나라에 얼마나 들어올지는 모르겟지만)

게임은 4단계로

1단계 성안을 돌아다닌다.

게임의 기간을 1년. 하지만 대전 플레이시에는 별도 설정이 가능하다. 하루가 한턴이 되고 1주일을 한세트로 해서 진행된다. 일단 월요일에 수요일까지는 성안에 사는 12명의 아가씨들의 집을 방문해서 그녀들과의 대화를 갖는다. 성안에서의 이동은 보드게임처럼 주사위를 굴려서 나온 수의 범위 내에서 자유로이 멈추는 것이 가능하다. 아가씨들의 집은 뿔뿔이 흩어져 있기 때문에 착실히 체크해 두어야 한다. 그리고 다른 왕자들의 동태도 수시로 체크해 둘 필요가 있다.

이동범위는 주사위를 던져서 결정한다.

여자의 생일같은 것은 꼭 체크해 두자

2단계 왕자 수행

단순히 아가씨들과의 대화만으로는 호감도를 높이는 것이 불가능하다. 매력적인 여성을 상대하려면 우선 자신이 그녀들에게 걸맞는 왕자가 되지 않으면 안되는 것이다. 그녀들의 집에는 회화 이외에도 그녀의 부모들과 각종 수행을 할 수 있다. 물론 부모의 수행을 많이 받을수록 그녀와 친해지는 것은 당연한 이치!

부모와의 수업을 통해 패러미터를 올릴 수 있다

주인공의 패러미터는 수행에 의해 상승가능하다

3단계 역시 여자에겐 선물이 제일…

누구나 알고 있는 사실이겠지만 여자는 선물에 약하다. 그녀가 좋아하는 아이템을 선물하면 한번에 호감도가 올라가서 친해질 수 있다. 정해진 시간내에 많은 여자들과 친해져야 하는 주인공의 입장상

길에서 만났을 때도 선물은 건널 수 있다

여자의 패러미터 화면에서 왕자들에 대한 호감도를 확인하자

선물은 필수불가결한 요소. 선물할 아이템은 던전의 보물상자나 몬스터를 쓰러트린 전리품으로 얻을 수 있다. 아이템은 약 150종류가 준비되어 있고 라이벌 왕자와의 대결로 빼앗을 수도 있다.

4단계 주말에는 모험을 떠나자?

연예 시뮬의 백미는 역시 데이트. 이 게임에도 역시 데이트가 준비되어 있는데 바로 주말의 모험여행에 초대하는 것이다. 마을에서 벗어난 서브맵이 모험의 무대가 되는데 기간은 목요일에서 일요일까지 3일간이다. 주 목적은 선물을 위한 아이템의 수집. 하지만 아가씨와 같이 무서운 체험을 하거나 멋진 모습을 보여주면 호감도가 상승한다. 이동범위는 마을과 같이 주사위로 결정한다. 초기상태에서는 모든 칸이 같아 보이지만 특정 칸을 지나가거나 멈추면 칸이 뒤집히면서 보물이나 몬스터가 나오게 된다. 그리고 여자측으로부터 어떤 선물이 받고 싶다거나 어떤 몬스터를 쓰러트려 달라는 의뢰를 받을 때도 있다.

모험의 무대로는 약 10개의 던전이 준비되어 있고 전투는 같이 데려온 아가씨와 함께 하게 된다. 던전안으로 들어갈수록 적들은 강해지는데 성안에서의 수행이나 아이템이 많은 도움이 된다.

여자의 전투시 역할도 고려할 필요가 있다.

왕국 조감도

모험은 이 세계 안에서 벌어진다

게임을 즐겁게하는 각종 이벤트

이 게임에서의 이벤트는 여자와 사이좋게 되면 발생하는 것과 특정한 날자에 일어나는 것의 2종류가 있다. 총 수는 50개 이상. 1~2번의 플레이로 이 이벤트들을 다보는 것은 불가능하다. 우선 전자의 경우에는 여자마다 각각의 왕자에 대한 호감도 패러미터가 있어서 호감도가 올라감에 따라 이벤트가 발생한다. 그리고 시간에 따라 발생하는 이벤트는 일정 시기가 오면 자동적으로 발생하게 되는데 발렌타인 데이, 운동회, 해수욕 등 다양한 종류가 있다.

해수욕 이벤트도 캐릭터마다 준비되어 있다

여자는 변덕장이

등장하는 12명의 여자는 각각 좋아하는 타입이 있다. 왕자들에게는 12종류의 패러미터가 있어서 그녀들은 그 패러미터로 자신의 이상적 타입을 판단하는 것이다. 예를 들어 어떤 왕자가 여자에게 데이트를 신청해서 성공했다고 해도, 그 뒤에 다른 이상 타입에 가까운 왕자가 데이트를 신청한다면 여자가 변심을 일으켜 좋아하는 왕자랑 데이트를 하는 경우도 있다. 자 여기에서 등장하는 12명의 신상을 체크해 보도록 하자.

카모밀

학자의 딸로 고대마법을 연구하고 있다. 괴상한 약을 언제나 만들고 있어서 그 실험 대상을 찾고 있다. 안경을 벗으면 더 귀여워 질지도…

카라웨이

기사의 딸로서 전투시에 많은 도움이 된다. 얼굴의 가면은 몬스터의 저주 때문에 벗을수 없는 것으로 보인다.

코리안다

음악가의 딸. 모든이의 마음을 편안하게 해주는 미성의 소유자. 지금은 어머니를 잃은 슬픔으로 목소리를 잃었다.

아니스

허약체질의 귀족 아가씨. 본인에게 나쁜 뜻은 없는 것 같지만 상당히 자기마음대로다. 자선가 기질이 있어 각종 아이템을 받을 수 있다.

딜

마수 조련사의 딸로 항상 채찍을 휘둘러대는 괴상한 아가씨. 드래곤의 조련이 꿈이라고 한다.

휀넬

승려의 딸로 회복마법이 특기. 언뜻 보기에는 전투시에 쓸모가 없을 것 같지만 언데드에게는 특효다.

마레인

격투가의 딸로 상당히 강하다. 단 좋아하는 사람의 앞에서는 얌전한 체 하기 때문에 별로 도움이 안된다.

사후란

점술사의 딸로 그녀의 점은 백발백중이다. 단지 자신에 대한 것은 점칠 수 없다. 상당히 활발한 성격.

치코리

장인의 딸. 세계 7대 비보를 모으고 있다. 모험모드의 던전같은 곳에서 열쇠가 없어도 문을 열수 있다.

쿠민

닌자의 딸로 금욕적이다. 여자들 중에 가장 부끄럼을 탄다. 당연히 인술을 사용한다.

로즈마리

주점의 아가씨로 무희다. 매력 만점의 아가씨지만 남들과 이야기하는 것을 좋아해서 친구가 많고 다른 여자들에게도 영향을 끼칠 수 있다.

진자

상인의 딸로 실종중인 아버지는 원래 도박사였다. 아버지의 빚 때문에 고생하고 있는 보기보다 불쌍한 소녀.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

PLAY STATION

마을을 감싸는 엄청난 뭔가가 있다!

문라이트 신드롬

지난 여름에 등골을 시원하게 해주었던 게임 '트와이라이트 신드롬'을 기억하십니까? 3인조 여고학생과 함께 경험했던 그 공포의 순간들. 이제 그녀들이 한층 더 성숙한 모습으로 여러분에게 돌아옵니다.

■제작사: 휴먼
■장르: 사이코 호러 어드벤처
■발매일: 97년 여름 예정
■발매가: 미정

휴먼의 호러 시리즈 제 3탄

트와이라이트 신드롬 시리즈는 휴먼이 내놓은 호러 시리즈 제 2탄이다. 원래 스포츠 게임을 주로 만들었던 휴먼이 심기일전해서 만든 소프트인 SFC의 클럭타워가 팬들 사이에서 대단한 평가를 받자 그에 용기를 얻어 PS에서 새로 도전한 작품이 바로 트와이라이트 신드롬이었다. 이 작품은 PS의 우수한 음향효과를 십분 발휘한 작품으로 많은 호러팬들의 사랑을 받았지만, 1탄 탐색편을 이어 나온 구명편은 전작에 비해 약간 떨어진다는 평가를 받았다. 이에 휴먼이 심기일전해 새로 도전한 작품이 바로 이 문라이트 신드롬인 것이다.

전작의 숨겨진 시나리오였던 Prank

누군가 그녀를 노리고 있다

원래 트와이라이트 신드롬은 횡스크롤로 진행되는 호러 어드벤처 게임. 문라이트 신드롬도 기본은 같지만 전작의 경우 게임이 2D 그래픽으로 이루어 졌었던데 비해 풀 폴리곤 CG를 이용했다. 따라서 필드신에서의 움직임에 모션캡처를 사용함에 따라 자연스러운 움직임을 재현했다. 그리고 전작에서 캐릭터의 표정을 표현할 수 없었기 때문에 감정표현이 좀 부족했다는 의견을 받아들여 캐릭터의 감정을 완벽히 표현할 수 있도록 비주얼 무비신을 상당히 보강했다. 이상과 같은 수정을 통해 보다 드라마틱한 스토리의 진행이 가능해 졌다.

이벤트는 무비로 표현된다

○폴리곤 무비로 캐릭터의 표정까지 나타낸다

캐릭터의 움직임에는 모션캡처를 사용했다

시나리오속에 전해지는 인간의 광기

문라이트 신드롬의 수록 시나리오수는 10개. 타이틀은 스토리순으로 몽제(夢題), 프롤로그, 주우(奏遇), 변질(變嫉), 편륜(片倫), 부유(浮誘), 전파(電破), 개비(開扉), 동악(動惡), 에필로그로 이루어져 있다. 이야기의 진행점은 전작의 1년 뒤로 주인공 미카가 다니는 히나시로 고교에서 시작되어 도시 각지로 확대된다. 이 게임의 주된 테마는 인간의 심층심리에 숨어있는 광기. 이 게임에 등장하는 인물들은 모두 각장의 테마를 대표하며 특유의 광기를 표출한다. 게임의 진행은 횡스크롤 게임으로 진행되다가 어떤 포인트에 이르면 자동 이벤트가 발생하는 형식. 이벤트 중에는 선택점이 등장하는데 어떤 선택을 하더라도 이야기는 하나의 결말을 향해서 나아간다. 즉 선택의 잘못에서 오는 게임오버는 없다는 것이다.

쇼킹한 오프닝 무비는 압권

○대체 어떤일이 벌어지고 있는가?

이제 공포의 제전이 시작된다

스토리 다이제스트

●1화 몽제

하나야마 료는 오토바이 수리공장에서 일하는 19세의 소년. 그는 약간 아웃사이더적인 존재로 고교를 중퇴했다. 그는 많은 젊은이와 마찬가지로 뚜렷한 목적을 갖지 못하는 생활을 하루하루 계속하고 있었다. 사고로 죽은 누나 쿄우코의 존재에 집착하는 그는 쿄우코의 환상과 대화하면서 현실에서도 스미오와 대립하게 된다. 그러던 료는 서

료는 미카를 지키겠다고 결심한다

의문의 소년. 그의 정체는…

O키요코의 죽음에서 모든일은 시작되었다

클에서 야요이라는 아가씨의 유혹을 받게 되는데…

●2화 프롤로그

하나시로 고교의 구교사가 헐리는 것을 시작으로 거리의 건물들도 하나씩 새로운 건물로 바뀌어 간다. 낡은 것을 몰아내고 새것을 받아들이는 거리. 하지만 미카는 뭔가 이상한 느낌을 받기 시작한다. 특히 무슨 근거가 있는 것은 아니지만 뭔가 이상이 일어날려고 하는 것 같은 느낌. 그녀 이외에도 젊은 이들 중에는 그런감각을 느끼는 사람이 있었다.

미카의 주변에도 뭔가 위험한 그림자가 항상 느껴지고 있었다. 누군가에게 관찰당하는듯한 하루하루. 특히 미카와 똑같은 얼굴을 한 여성이 죽었다는 뉴스르 본 순간부터 그녀의 불안함은 점점 증폭되어 갔다. 그와 때맞추어 그녀 주변에서 일어나는 불길한 사건들. 그런 그녀의 앞에 오컬트 연구가인 아라타마가 나타난다. 전작에서도 여러번 미카에게 충고를 해 주었던 사나이. 그를 만남으로서 미차는 1년전 친구들과 함께 체험했던 불가사의한 일들을 생각하게 된다. 그 체험은 대체 무엇이었을까? 상념에 잠겨있던 마키는 그녀는 한 사나이의 전화를 받게 되는데…

O미카가 만나는 사나이는 대체 누구인가

쿄우코의 얼굴은 미카와 거의 똑같다

등장인물 소개

등장인물 소개를 보면 알수 있겠지만 스토리가 상당히 성인 취향이 될 것 같다는 사실을 짐작할 수 있을 것이다. 이는 PS의 저변확대를 통해 늘어난 성인들을 주 고객으로 설정하고 있기 때문으로 보인다. 그만큼 더 완성도 높은 스토리를 기대해도 좋을 것 같다.

하야시마 치사토

전작의 주인공 중 한사람. 영감을 강하게 느낄 수 있다. 야요이와 의문의 대화를 나누는 장면이 목격되는데…

시카하라 아리사

하나시로 고교의 1학년생. 밝은 성격이지만 너무 낙천적이기도 하다. 무드메이커적인 존재. 영감이 상당히 강하다.

타카바시 키미카

스미오의 전 애인. 클럽 로스트 하이웨이에서 스미오와 함께 불에 휩싸여 죽는다

나가타니가와 유카리

미카의 1년 선배. 전작의 주인공 중 한사람으로 수험준비 때문에 바쁘다

키시이 미카

본편의 주인공. 하나시로 고교의 2학년생. 밝고 이해력이 뛰어나다. 급속히 변화되어 가는 거리에서 일어나는 이변을 느끼기 시작하고 있다.

후유바 스미오

20세. 대학생. 쿄우코의 연인이기는 했지만 대단한 플레이보이. 주변의 상식을 뛰어넘는 행동을 많이 한다. 키미카의 복수를 받아 불이붙어 죽는다.

하나야마 쿄우꼬

21세 대학생. 스미오와 같은 대학에 다니면서 표면상 교제하고 있었다. 교통사고로 죽었지만 가끔 잔류사념으로 료의 앞에 나타난다. 이 작품에서 여성을 의미하는 상징적 존재. 외견이 미카와 똑같다는 이유인지 미카의 운명에도 영향을 끼친다.

후유바 루미

미카의 클레스 메이트로 스미오의 동생. 그녀에게 있어서 료는 죽은 오빠의 대역과 같은 존재다. 료가 미카에게 관심을 갖는 것에 질투를 느끼지만 겉으로 드러내지는 않는다

아라마타

오컬트 연구가. 전작에서는 전화로 미카의 심령현상을 설명해주던 사나이지만 이번 화에서는 실제로 미카 앞에 등장한다.

하나야마 료

전작의 숨겨진 시나리오에 등장했던 인물. 죽은 누나와 얼굴이 똑같은 미카에게 집착하다가 어떤 사건을 계기로 그녀를 지키기위해 살기로 결심한다

하나시마 야요이

치사토의 누이동생 같지만 치사토는 그것을 부정한다. 백발소년과 함께 의문에 싸인 캐릭터

백발소년

의문의 소년. 외형적 연령은 6세 정도. 겉보기는 평범해 보이지만 느닷없이 미카의 앞에 나타난다거나 스미레나 야요이와 함께있는 장면이 목격되기도 한다. 이 소년의 정체는?

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

공성 프로그램 세팅 완료!

제로 디바이드 2

신생 줌을 일약 3D격투계의 스타로 등장시켰던 제로 디바이드. 컴퓨터 안의 가상공간을 배경으로 펼쳐지는 화려한 액션과 특유의 게임성으로 많은 팬들의 인기를 모았다. 그로부터 2년. 드디어 용사들이 다시 출전준비를 시작했다.

■제작사: 줌
■장르: 3D 대전 격투
■발매일: 6월 27일
■발매가: 5800엔

일단 가장 큰 차이점은 30프레임에서 60프레임으로 바뀌었다는 것이다. 그로 인해 처리속도가 비약적으로 상승했다. 시스템 적으로는 AB 모드가 추가된 것이 가장 눈에 띈다. AB 시스템은 커맨드를 입력하면 내부의 뼈대가 발광하면서 그 프레임에서의 공격이 통상공격보다 위력이 높아지는 시스템이다.

유니트 공개

제로

다채로운 콤비네이션과 올라운드적 성능을 가지고 있다. 스피드와 파워도 비약적으로 상승.

타우

예측하기 힘든공격으로 상대를 유인한 뒤 강력한 꼬리공격으로 마무리를 짓는다.

캔슬

원형은 게로 보인다. 지뢰와 빔. 소항 폭탄등 여러 가지 비겁한 장비를 많이 지니고 있다.

더욱 새로워진 2의 캐릭터

이오

야성적인 스피드는 캐릭터중 제일. 다채로운 발기술이 볼만하고 전과 비교해 실루엣이 대담해졌다.

네레이드

에일리언을 연상케하는 네레이드의 드릴은 보다 메카닉적으로 바뀌었다.

와일드 3

칼을 버리고 종을 소형화 함으로써 이동력을 한층 배가시켰고 전신을 이용한 풍부한 기술이 첨가되었다.

드래코

드래곤 형태의 비인간형 공성 프로그램. 기묘한 풋워크와 컴비네이션을 이루는 화염과 강력한 꼬리공격은 건재.

픽셀

가냘픈 몸에 숨어 있는 경쾌한 풋워크와 스피드는 제로나 이오에게 뒤지지 않는다.

시그너스

자신의 이도류에 트릭키하고 스피디한 공격개념을 도입했다. 내부공격도 이오스의 동양 주술적 요소를 많이 도입했다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

안드로이드의 신체에 인간의 마음을!

데뷔 21

지금까지 침묵을 지키고 있던 NEC인터내셔날에서 드디어 PS작품을 공개했다. NEC의 PS소프트 제 1탄은 3D폴리곤 세계에서 안드로이드를 육성해 아이돌 스타로 만드는 새로운 타입의 육성 시뮬레이션이다.

■제작사: NEC인터내셔널
■장 르: 아이돌 육성 시뮬레이션
■현지발매일: 미정
■현지 가격: 미정

이 작품은 NEC의 히트작이었던 탄생시리즈 최신작이다. 하지만 이 데뷔21은 많은 부분에서 전작과는 차이점을 가지고 있다.

탄생 시리즈의 후속작 등장

눈 코 입을 따로 제어 함으로서 다양한 표정을 만들어 낸다

3D로의 극적 변화

가장 큰 차이점은 표현방식이 2D에서 폴리곤을 이용한 3D로 바뀌었다는 점이다. 주인공이 아이돌이라는 설정인 만큼 공연이나 연기 장면이 많이 등장하는 것은 당연한 일. 그런 장면에서 모션캡처를 이용해 여자다운 섬세한 움직임에서부터 댄스같은 과격한 움직임까지 리얼하게 재현한다. 그리고 주인공과의 대화장면에서는 여주인공의 얼굴이 클로즈업 되면서 'MIME' 라는 특수 시스템을 이용해 눈, 코, 입을 별도 제어함으로서 풍부한 표정을 재현해 준다.

모션캡처에 의한 부드러운 움직임에 주목

이곳에서 아이의 하드웨어를 체크한다

주인공은 인간이 아니다

플레이어가 육성하는 것은 카미자키 아이라는 16세의 아이돌 가수. 하지만 그녀는 인간이 아닌 안드로이드. 플레이어는 그녀를 아이돌로서 뿐만이 아니라 인간으로서도 교육시키지 않으면 안된다. 또 하드웨어나 소프트 웨어측의 보강 관리에도 힘써야 한다.

게다가 그녀의 수명은 단 1년뿐인 것이다.

이노우에 미호. 아마추어 밴드출신. 발군의 가창력과 싹싹한 성격으로 남녀 불문하고 인기를 끌고 있다. 18세

사까이 유우꼬. 머리회전이 빠른 멀티타입의 아이돌. 주인공에게는 상냥한 언니같은 느낌이다. 17세

마키 치사. 소년의 발랄함과 어린애 같음으로 인기를 끄는 아이돌. 아이에게 친근하게 접근한다. 여자사이에도 인기가 높음. 16세

사와다 유리 그라비아 퀸으로 활약중인 섹시 아이돌. 상당히 터프한 타입. 남성들에게 압도적 지지를 얻는다. 20세

카미자키 아이. 플레이어가 육성해야 하는 인간타입의 안드로이드. 감정데이터 수집을 위해 제작되었지만 기술상의 이유로 1년간밖에 활동할수 없다. 공표나이 16세.

오키하라 유우코 아역배우 출신으로 발군의 연기력을 지닌 천재라고 불리던 청순파 여배우. 천재라고 불리는 만큼 연기력은 제일. 19세

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

용사가 정의라는 상식에 도전한다

문(MOON)

RPG하면 전투를 자연스럽게 떠올리게 된다. 스토리도 좋지만 RPG에는 전투부분이 필수라고 생각하는 사람이 있을 정도인데. 하지만 이제는 그 상식을 접어두지 않으면 안될 것 같다. 세계 최초라고 해도 과언이 아닐 전투가 없는 RPG가 등장하니까.

■제작사 : 아스키
■장 르 : 리믹스 RPG 어드벤처
■발매일: 가을예정
■발매가 : 미정

게임과 현실을 넘나드는 판타지!

문은 RPG의 상식에 얽매이지 않는다. 지금까지의 RPG에서 꼭 등장했어야 한다고 하던 것들, 해야만 했었던 행동들, 당연하다고 생각되었던 모든 것을 거부한다. 주인공은 게임을 좋아하는 평범한 소년. 그는 한창 인기를 끌고 있는 페이크 문이라는 게임에 심취해 있었다. 페이크 문은 판타지 세계를 무대로 한 게임으로 달의 빛을 빼앗은 드래곤의 저주를 풀기 위해서 몬스터와 싸우는 내용. 그런데 스위치를 끄고 잠자리에 들자 갑자기 소년은 게임의 세계로 빨려 들어가 버린다. 그런데 그곳는 소년이 알고 있던 것과는 전혀 다른 세계였다. 용사가 죽였던 몬스터들은 사실 아무죄 없는 이 세계의 시민이었던 것이다. 그것을 깨달은 주인공은 죄없는 몬스터들의 영혼을 구하기위해 긴 여행을 떠난다. 과연 소년은 자신의 집으로 돌아갈 수 있을 것인가!

엑스트라는 등장하지 않는다?

이 게임에서 같은 그래픽의 캐릭터는 존재하지 않는다. 게임에 등장하는 모든 캐릭터에는 독자적인 그래픽과 성격이 부여되어 있고, 목소리도 전부다 틀리며 적어도 한개의 이벤트가 준비되어 있다. 때문에 종래의 RPG에서 처럼 마을마다 같은 그래픽의 사람이 존재하는 경우는 없다. 그리고 게임속의 시간은 리얼타임으로 흐르고 있어서 밤과 낮이 확실하게 존재한다.

○용사는 정의의 사자가 아니었다

밤과 낮이 확실하게 구분된다

전투가 없는 RPG!?

이 게임에서는 전투가 존재하지 않는다. 대신 주인공은 용사가 죽인 몬스터들의 혼을 모아 되살려주는 것으로 러브 포인트를 얻어 레벨업을 하게 되는 것이다. 레벨업에 따르는 효과는 활동시간의 증대. 보통 캐릭터는 밤에는 잠을 자야 하지만 레벨이 올라갈수록 잠을 덜자도 된다. 그러므로 야간에만 등장하는 캐릭터나 이벤트들은 낮은 레벨에서는 보는 것이 불가능하다.

catch!

○몬스터의 혼을 붙잡는데 성공하면 러브포인트가 올라간다

○주인공은 투명인간 같은 존재다

BGM을 상점에서 산다?

게임의 등장인물들은 문 세계의 언어인 문 보이스로 이야기를 한다. 물론 전원이 말을 하기는 하지만 다른 나라 언어이기 때문에(물론 일본어가 나와도 못알아 듣겠지만) 알아 들을 수는 없다. 이해는 자막을 참조해야만 한다. 그리고 게임의 BGM은 자신이 선택해서 들을 수 있게 한 것은 정말 혁신적인 발상이다. 이 시스템의 이름은 MD시스템으로 플레이어는 휴대용 MD 재생기를 가지고 있어서, 상점에서 디스크를 사서 트는 것으로 BGM을 자유로이 들을 수 있다.

이것이 휴대용 MD 시스템. 소니의 입김이 작용한 것일지도

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

캐릭터 소개

주인공. 게임속에 빨려든 소년. 몸이 없는 혼만의 존재다

용사. 당신이 밤에서 플레이하고 있던 게임의 주인공. 그의정체는...

할머니. 눈이 부자유스럽기 때문에 주인공을 손자라고 생각한다

왕. 상당히 태평스런 성격이다

완다. 바의 여주인. 살이 너무 쪄서 카운터에서 빠져나오지 못한다

어디. 플레이어에게 신에 가까이 가기 위한 수련을 강요한다

레이디 테크노. 테크노 폴리스에 사는 여성. 시원 시원한 성격이다

슈테인베이커박사. 홀로 떨어진 연구소에서 연구를 계속하는 과학자

Line up PS

누구도 본 적 없는 경이의 세계

베이비 유니버스

예전에 소풍을 갔을 때 보았던 만화경을 기억하고 있습니까? 거울안에 들어 있는 색종이들의 반사로 이루어지는 신비의 세계. 요즘은 볼 수 없는 그 추억이 PS에서 되살아 납니다.

- ■ 제작사: SCEI
- ■ 장르: ?
- ■ 발매일: 6월 20일
- ■ 발매가 : 4800엔

만화경(萬華鏡)은 거울을 붙여서 만든 관안에 색종이나 반짝이를 넣고 거울사이에 반사되는 환상적 모양을 즐기는 놀이기구다. 이 기발한 소프트를 개발한 곳은 새로운 발상의 소프트를 내놓는 것으로 유명한 소니. 이 소프트는 환상적인 만화경의 세계를 3차원으로 재현한 신기한 영상 소프트다. 플레이어는 영상의 각도를 바꾸거나, 움직이는 중간통을 돌리거나 하는 여러가지 방법으로 영상을 바꿀 수 있다. 그리고 플레이 도중에 자신이 좋아하는 음악 소프트로 갈아끼움으로서 자신만의 환상세계를 창작하는것도 가능하다.

○콘솔: 여기에서는 파츠의 움직임과 빛의 각도등을조절한다

○보석함: 화면에서 움직이는입체파츠가 16종준비되어있다 여기에서는파츠의움직임과빛의각도등을 조절한다

3D 만화경의 환상체험

4개의 환상세계로 가자

3D 커레이드스코프

이 소프트의 가장 메인이 되는 부분. 콘솔이나 보석함과 상호작용해서 3차원 만화경의 세계를 만든다. 보는 각도를 변화시키거나 회전시키는 것, 붙은 거울의 숫자를 늘거나하는 간단한 조작에 따라 변화한는 지금까지 본적없는 세계를 즐길 수 있다.

사운드 스코프

게임CD와 자신의 음악 CD를 교환해서 작동시키는 모드로 음악CD의 데이터를 다양한 파형으로 표현해준다. 그 하나하나는 심플한 파형데이터이지만 멋진 잔상효과로 또다른 새로운 모습을 보여준다.

파형 패턴은 약 10가지. 자신이 좋아하는 음악이 창조해내는 독특한 세계를 감상할 수 있다.

일렉트릭 스코프

구, 입방체, 정 4면체로 만들어져 원색으로 채색되는 이 세계는 마치 팝 아트의 한장면 같다. 간단한 입방체의 회전에 약간의 잔상효과를 주는 것 만으로도 인상은 크게 변한다.

사이키데릭 스코프

2차원의 만화경 세계를 즐길 수 있다. 영상의 확대축소도 가능해서 생각지 못한 효과를 나타낼 때도 있다. 마치 생물과 같은 색구조와 시시각각 변화하는 비주얼은 그야말로 환각의 세계!

- 그래픽
- 캐릭터
- 홍미도
- 독창성

PLAY STATION

PLAY STATION

미쯔메떼 나이트

신 일러스트 공개

■제작사: 코나미
■장르: 순애시뮬레이션
■발매일: 미정
■발매가: 미정

코나미와 레드컴퍼니의 결합으로 미소녀팬의 기대를 한몸에 모으고 있는 미쯔메떼 나이트. 아직 발매는 멀었지만 팬들의 기대 부응해서 이번에 신 등장인물이 소개되었다. 그들은 표제 사진에 보이는 2명의 아가씨. 한사람은 왕관을 쓰고 있는 것으로 보아 무대 되는 왕국의 왕녀로 생각되고 또 한명의 아가씨는 아무래도 입고 있는 복장으로 보아 3인조의 친구가 아닐지… 그리고 가면의 사나이의 얼굴도 공개되었는데 아무래도 예상과는 달리 왕국의 기사중 한명이 아닐까 싶다.

소피아 얌전해 보이는 분위기의 아가씨. 환한 웃는 얼굴이 매력포인트다

한나 숏커트가 어울리는 한나. 활동적이지만 가끔 쓸쓸한 표정을 보여주기도 한다

레즈리 아무래도 고집이 세어보이는 얼굴. 자신만만한 표정이 인상적이다

볼브가리오 드디어 가면을 벗은 의문의 사나이. 보기에는 무서워 보이지만 의외로…?

꿈 가지가지

고교 3년간의 우정과 사랑

■제작사: 훼저드
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 9월예정
■발매가: 5800엔

참신한 일러스트가 돋보이는 연예시뮬게임이 등장한다. 주인공은 유메미가오가 학원에 입학해서 3년간의 학교생활을 통해 클래스 메이트와 연예를 하거나 우정을 쌓아간다. 어느쪽을 중요시 하느냐는 플레이어 마음대로. 이 게임에서는 플레이어의 성별을 설정하는 것이 가능해서 남자, 여자 어느쪽으로도 선택이 가능하다. 자신과 반대의 성으로 고교생활을 즐겨보는 것도 재미있을 듯하다.

이벤트가 성별에 따라 변화

연예 시뮬인 만큼 각종 이벤트가 많이 준비되어 있는데 각각의 이벤트에는 주인공의 성별이나 성격의 차이에 따라 내용이 변화하기도 한다. 이벤트가 주로 이루어지는 장소는 정해져 있지 않지만 학교내, 하교길등 다양한 장소에서 이루어 진다.

○계절에 맞는 이벤트도 많이 준비되어 있다

○생도뿐만이 아니라 선생님과의 로맨스도 가능하다

○데이트에 성공해도 장소를 잘못 선택하면 그냥 끝나버린다.

○같은 서클에 들면 사귈 찬스가 많아진다

Line up Line up Line up PS

코믹 건슈팅의 결정판

건 블리트

GUNBULLET

버철캅이나 타임 크라이시스같은 리얼 건슈팅이 판을 치고 있던때 혜성처럼 나타났던 코믹 건슈팅「건블리트」. 특유의 게임성과 코믹함으로 인기를 끌었던 그 작품이 PS로 이식된다.

PlayStation

■제작사: 남코
■장르: 건슈팅
■발매일: 97년 8월 예정
■발매가 : 미정

만인지향의 코믹 건슈팅

신선한 캐릭터와 코믹한 연출이 특징인 이 게임은 각 스테이지마다 정해진 조건을 클리어해 가면서 진행된다. 그 조건은 목표를 정해진 수만큼 명중시키는 것이나 속사 등 상당히 변화가 풍부하다. 그리고 PS판 오리지날의 퀘스트 모드와 트레이닝 모드도 준비되어 있다. 타임 크라이시스에 이은 남코의 건슈팅의 연속탄. 여기에서 남코의 의욕을 읽을 수 있다.

대전모드 파워업!

건블리트의 매력중 하나인 대전모드. 이 모드는 2사람이 동시에 플레이해서 각 스테이지에서의 점수를 겨루는 것. 특히 목표가 하나 밖에 없는 빨리쏘기 시합에서는 불꽃 튀는 접전이 예상된다.

또 PS판에서는 총 하나로도 많은 사람이 즐길 수 있는 파티모드가 추가되었다. 이 모드에서는 점수를 겨루는 것 뿐만이 아니라 토너먼트나 팀 대항전도 가능하다.

또 진 사람에게 벌칙을 준다거나 컴퓨터측의 원군을 부르는 것도 가능하다.

너울너울 떨어지는 지폐를 쏴서 날려버리는 스테이지. 금액이 클수록 목표가 빨리 달성되므로 고액권을 집중적으로 노리자

자신이 대포의 폭탄이 되어 날아올라 공중에서 땅에 놓인 물건들을 맞추는 스테이지다. 건맨 자신이 움직이고 있기 때문에 잘 맞지 않는다.

나무통위의 아저씨가 손에 들고 있는 술병을떨어트린다. 그 병이 땅에 떨어지기 전에 쏴야 하는데 빨리 맞출수록고득점이 된다. 하지만 탄알은 하나밖에 없기 때문에 미스는 금물

폭탄을 쏘아서는 안된다.

방에 놓여있는 어떤 물건이든 쏘면 되는 스테이지. 단지 깨진 물건의 가격에 비례해서 점수가 올라간다. 제한시간이 있는 만큼 물건 감정사가 된 기분으로 고가품을 철저히 가려내서 쏘자

구멍에서 튀어나오는 디그다그를 적중시키는 게임. 디그다그는 남코의 인기 캐릭터다.

오리지널 스테이지 수록

아케이드 판에 있었던 48스테이지는 물론 PS만의 스페셜 스테이지가 25개나 추가되었다. 그 스테이지들은 난이도 설정에 따라 랜덤으로 나타나게 된다. 난이도는 4단계로 나뉘어져 있으며 난이도에 따라 클리어 조건이 틀려진다.

오프닝 무비 수록

역시 남코의 작품인 만큼 빠질 수 없는 것이 오프닝 CG무비. 물론 이 건블리트에도 멋진 CG무비가 준비되어 있다. 주역 2인조의 코믹 액션에 주목.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

카마 라인업

환상수호전

PS의 명작 RPG 환상수호전의 영문 버전이 카마 엔터테이먼트에서 새롭게 발매된다. 95년말에 등장해서 PS용 RPG의 대명사가 되었던 환상수호전이 이번에 영문버전으로 출시됨에 따라 일본어를 모르는 유저는 게임의 진정한 재미를 느낄 수 없었던 핸디캡을 극복할 수 있게 되었다.

카마 엔터테인먼트의 첫 RPG

■제작사: 코나미
■발매원: 카마 엔터테인먼트
■장르: RPG
■발매일: 발매중
■발매가 : 미정

환상 수호전은 카마 엔터테인먼트에서 첫번째로 발매하는 RPG 게임이라는데 의의가 크다. 지금까지 소비에트 스트라이크나 NBA슛 아웃, 크래쉬밴디쿠트 같은 슈팅, 스포츠, 액션 등의 장르만 발매했던 카마 엔터테인먼트에서 환상수호전을 발매하는 것은 카마가 발매하는 게임 장르의 폭이 더욱 넓어졌다는 것을 의미한다. 환상수호전의 발매가 의미하는 것은 단순히 신 장르의 게임이 발매된다는 것 뿐만 아니라 앞으로 새로운 장르의 게임들이 계속 발매될 것을 의미하는 것이다.

○○ 아름다운 효과로 진행되는 오프닝

영어로 즐기는 환상수호전

환상수호전의 특징은 일본어 대신 영어로 즐길 수 있다는 점이다. 이것은 일본어 등장 때문에 유저들이 느끼는 고질적인 어려움을 조금이나마 해결해 준다. RPG를 제대로 즐기려면 대화를 보고 생각하며 내용을 이해해야 한다. 그러나 지금까지 대부분의 유저들은 단순히 레벨을 올리거나 공략본을 보고 클리어하는 것에서만 재미를 느껴야 했다. 카마의 환상수호전은 모든 대화와 아이템, 명령어 등이 모두 영어로 되어 있으므로 유저들은 대화 등을 어느정도 이해하며 즐길 수 있으며 일본어판을 즐길 때 보다 더욱 쉽고 재미있게 플레이 하는 것이 가능하다

일본어 대신 영어가

능력치도 영어로 표시되어 있다

환상수호전이란?

수호전은 삼국지, 서유기, 금병매 등과 어깨를 나란히 하는 중국 4대 기서중 하나이며 세계 최초의 무협 소설이다. 수호전의 줄거리는 각지에서 활약하던 108명의 개성있는 영웅호걸들이 양산박에 모여 탐관오리들을 물리치기 위해 싸운다는 내용인데, 환상수호전은 이러한 수호전의 이야기를 기초로 해서 환타지 RPG로 만들어진 게임이다. 따라서 환상수호전에도 108인의 영웅들이 등장하며 이들을 동료로 맞이하는 것은 게임의 흐름에 영향을 미칠 만큼 중요하다. 환상 수호전은 코나미의 PS참가 첫 RPG 게임으로도 유명한데 장대한 스토리와 아름다운 그래픽, 독특한 시스템 등 때문에 지금까지도 명작 RPG라 불리우고 있는 작품이다.

큼직한 캐릭터는 보기만 해도 시원시원하다

동료의 수가 RPG 사상 최대

108명이라는 엄청난 수의 동료들이 등장한다. 환상수호전의 또다른 묘미가 동료 모으기인데 쉽게 동료가 되주는 캐릭터부터 특정 이벤트를 겪지 않고는 얻을 수 없는 동료 등 동료를 얻는 방법은 상당히 많기 때문에 모든 영웅을 동료로 하는 것은 매우 힘들다. 모든 동료를 얻지 않고도 엔딩을 볼 수는 있지만 108명의 영웅들을 모두 동료로 만들었을 때 플레이어는 환상수호전의 진정한 재미를 느낄 수 있을 것이다.

주인공을 항상 돌봐주는 에밀리오

환상수호전만의 특징 - 본거지 시스템

수많은 동료들의 거점이 되는 곳이 바로 수호전의 양산박을 연상시키는 '본거지'이다. 본거지는 스토리 진행 도중 등장하는 성인데, 이 성을 입수하면 멤버의 자유로운 교체가 가능하게 된다. 최대 6명이 하나의 파티를 구성할 수 있으므로 남겨진 캐릭터는 성에서 대기하게 된다. 캐릭터들은 다채로운 직업과 능력을 지니고 있어서 본거지는 점차 기능도 늘어나고 동료의 수에 따라 규모도 커지게 되는데 본거지 레벨1 - 본거지 레벨4까지 변화되며 전투 배경에 있는 나무, 건물 등이 마법의 효과에 따라 파괴, 변형되므로 실감나는 전투가 가능하다.

이곳이 동료들이 모여있는 본거지

이야기가 진행되면서 영웅들의벽화도 그려진다

본거지의 레벨이 올라가면 시설도 좋아진다

독특한 전투 시스템

참신한 연출들 : 아군 캐릭터가 적을 직접공격하면 그 캐릭터를 중심으로 줌 인-줌 아웃해서 전투의 박력을 더해주고 캐릭터들이 연속공격 등을 할 때에는 공격에 따라 화면 스크롤이 바뀌게 되어 공격 형태를 볼 수 있다.

또 강력한 위력의 마법을 사용했을 때에는 그 마법의 범위에 따라 시점이 변화되며 전투 배경에 있는 나무, 건물 등이 마법의 효과에 따라 파괴, 변형되므로 실감나는 전투가 가능하다.

줌인 효과로 박력이 넘친다.

미법 사용시 시점이 바뀐다

연합공격 시스템 : 특별한 관계가 있는 캐릭터들이 전투에 함께 참가하면 특수 공격이 가능하다. 가령 연인사이, 사제지간,

친구사이 등등 갖가지 인연이 있는 캐릭터들은 연합해서 적을 공격하는 기술들을 가지고 있는데 통상 공격 보다 몇배나 강한 엄청난 공격이 가능하다.

108명의 캐릭터 중 연합 공격이 가능한 캐릭터들을 한 팀으로 만드는 잔재미를 즐길 수 있다.

연합공격은 강력한 위력을 자랑한다

문장 시스템 : 환상수호전은 특수한 문장들이 등장하는데 이 문장은 FF7의 마테리아처럼 서로 다른 능력을 지니고 있다.

불의 문장, 물의 문장, 흙의 문장, 번개의 문장, 바람의 문장 등 문장에 따라 마법이 달라지고 공격 방법이 변화되므로 상당히 신경써야 하는 중요한 시스템이다. 사실은 이 문장 때문에 해방전쟁이 일어나게 되었다는데...

is fate unchangeable?

문장은 마법의 원천이다

전쟁이벤트 : 108명의 동료들이 진정한 실력을 발휘할 수 있는 특수한 이벤트로 시나리오 진행에 중요한 포인트가 된다.

주인공과 동료들이 본거지에 집결해 있을 때 제국의 군대가 쳐들어오면 전쟁이 시작되는데 서로 상관관계가 있는 공격, 궁술, 마법의 3가지 작전을 적절히 사용해서 싸워야 한다. 수십명의 영웅들이 3명씩 조를 짜서 지휘관이 되는데 영웅들은 각자 특기를 가지고 있으므로 적절한때 사용 것도 중요하다.

닌자들의 첩보능력도 잘 활용하자

수천명이 함께 싸우는 전쟁 이벤트

다양한 사이드 스토리

환상스호전은 메인 스토리 외에도 도중에 동료가 되어주는 캐릭터들을 둘러싼 다양한 사이드 스토리가 준비되어 있다. 캐릭터마다 각기 다른 뒷배경이 있기 때문에 아름다운 이야기부터 코믹한 이야기 등 가지각색이다.

크린 : 세상 사람들은 모두 우둔하다고 생각하는 좀도둑으로 거금을 손쉽게 벌 생각으로 해방군에 참가한다.

킬키스 : 인간과 엘프가 공존하는 세상을 만들고 싶어하는 엘프 청년. 그러나 엘프들은 그의 이상을 받아들이지 않고 있다.

크로미미 : 정의감 강한 코볼트의 젊은이. 제국군에게 점령당한 마을과 동료를 구하기 위해 혼자 나선다.

레팡트 코우안 마을의 부호. 문무양도에 뛰어나 인망이 두터운 사나이이다. 해방군에 참가하려고 하지만...

실비나 : 엘프의 소녀. 킬키스의 이상을 이해하지는 못하지만 그의 진실됨과 소박한 애정을 믿고 있다.

프롤로그

발바로사 : '황금의 황제'라 불리우는 붉은달 제국(The Scarlet Moon Empier)의 영웅이 있었다.

그는 구국의 영웅으로 추앙받으며 황제로 추앙받고 있었다 하지만 해가 뜨면 지게되고 달이 차면 다시 줄어드는 것처럼 제국은 점점 기울어지고 있었다. 발바로사 황제가 여인 때문에 정치를 제쳐두자 탐관오리들이 늘어나고 제국은 점차 기울어지게 되었던 것이다 제국 장군인 테오 맥도르의 아들인 주인공은 제국을 동경했지만 제국과 황제에 대해 실망하게 되고 우여곡절 끝에 제국에 저항하는 해방군의 일원이 되면서 운명이 크게 바뀌게 된다

황제에게 충성을 강요받는 주인공

그래픽

캐릭터

홍미도

독창성

쿨 보더스2
-킬링 섹션-

2인 대전 모드 공개

■제작사: 뱁시스템
■장르: 스노우 보드
■발매일: 8월 29일
■발매가: 5800엔

무더운 여름에 우리의 가슴을 식혀줄 쿨 보더스 2. 이번에는 2인대전용 화면이 공개되었다. 거기다 화면분할 대전은 물론 통신케이블을 이용한 대전도 지원한다고 하니 한층더 많은 사람의 시선을 집중시킬 듯하다.

2인대전 화면

개성 넘치는 캐릭터들

예정되어 있는 8명의 캐릭터중 4명의 일러스트가 공개되었다

야기
사고 때문에 보드를 탈수 없게된 형을 대신해서 대회참가를 결의한 22세의 청년. 어쩌면도 형을 다치게한 누군가가 대회에 참가하고 있는 듯하다. 트릭 메이크에 목숨을 거는 프리라이더

진
야기의 젊은 라이벌. 파워풀한 스피드라이딩이 특기다. 아직 좀 거칠기는 하지만 한번 흐름을 타면 누구도 쫓아올수 없다. 자신이 제일 멋있다는 것을 증명하기 위해 대회에 참가

신디
발군의 스피드와 멋진 커브테크닉은 마치 이기기 위해 보딩을 하는것처럼 보인다. 그 이유는 자신을 키워준 고아원의 경영난을 돕기 위해

아이린
18세의 소녀. 수업도중 보드에 빠지게 되어서 부모의 반대를 무릅쓰고 대회에 참가. 적은 체격을 십분 살려서 어떤 커브리도 자신있게 도전한다. 일명 「데인저러스 커브어태커」

클럭 타워
-더 퍼스트 피어-

당신을 엄습하는 최악의 공포

■제작사: 휴먼
■장르: 호러 어드벤처
■발매일: 7월 17일
■발매가: 3800엔

지난 겨울 등장해 많은 유저들의 인기를 모았던 클럭타워 2. 하지만 왜 1은 안나오고 2부터 나왔는지에 대해 의문을 가진 사람들이 많았다. 대체 시저맨은 누구인가, 제니퍼와는 어떤 관계인가. 사실은 클럭타워는 2부터 나온 것이 아니라 95년에 SFC로 1이 발매되었다. 이번에 휴먼에서는 팬들의 호응에 힘입어 슈패용 1을 PS로 이식하기로 결정했다. 다시 시저맨의 가위소리에 밤을 못이룰 때가 온 것이다. 그래픽은 SFC의 완벽 이식. 하지만 몇가지 변한 것이 있는데 바로 무비의 추가다. 그리고 SFC 에서는 불가능했던 잔혹신들이 대폭 보강된다고 한다. 그리고 PS의 성능을 살려 음향효과도 향상되는데다 3800엔의 저가격. 2를 즐겁게 즐겼던 팬들에게는 더할나위없는 선물이 될듯하다.

로라의 눈은 무엇을 보고 있는가?

스토리 소개

제니퍼는 5살때에 부친이 증발해 버리고 어머니도 죽어서 고아원으로 보내진다. 14세의 생일날 제니퍼와 친구 3명은 자신들을 입양할곳이 나왔다는 말을 듣고, 고아원 교사인 메어리와 같이 놀웨이 산지의 저택을 찾아 간다. 하지만 그곳은 클록타워라고 불리는 공포의 저택이었던 것이다. 시저맨의 손에 차례 차례로 살해 당하는 친구들. 가위살인마 시저맨을 상대로한 제니퍼의 고독한 싸움이 시작된 것이다.

시저맨의 가위는 언제나 당신을 쫓는다

제니퍼와 일행은 저택에 도착했지만…

Cheat Codes For Ps User!

수도고 배틀 R

리얼한 시가지 전으로 인기를 모으고 있는 수도고 배틀 시리즈. 보통은 돈을 모아 그 돈으로 차를 개량하지만 게임 시작시에 커맨드로 자금과 파츠를 늘릴 수 있는 방법을 알아 냈다. 그리고 화면을 와이드 대응으로 하는 방법도 발견되었다.

● **모든 파츠를 가질 수 있다.**
타이틀 화면에서 컨트롤러2로 우, 우, 하, 상, 상, 좌, 하, 좌, X, △의 순으로 누르면 된다. 단 스페셜 파츠는 제외된다.

● **스페셜 파츠 사용가능**
타이틀 화면에서 컨트롤러2로 상 하 하 상 좌 우 좌 우 순으로 누른다.

● **소지금을 9999000으로 만든다.**
타이틀 화면에서 컨트롤러 2로 상, △, 하, X, 우, □, 좌, O, 셀렉트, 스타트의 순으로 누른다.

● **게임을 와이드 모드로**
배틀시작전에 L1과 R2를 누르면서 레이싱을 시작한다. 보통 TV라면 좀 보기가 힘들겠지만 와이드 TV라면…

토발 2

●언제나 스페셜 댄스를…

하드모드를 노컨티뉴로 깨면 볼 수 있는 캐릭터들의 스페셜 댄스. 하드모드에 노컨티뉴라는 조건은 상당히 힘든 것이 사실인데 그것을 간단히 볼 수 있는 방법이 발견되었다. 배틀에서 승리한 직후에 방향키 우상과 L2 버튼을 누르는 것이다. 약 20초동안 계속되니 승리포즈에 실증난 사람들은 한번씩 보도록 하자. 단 댄스를 하는 것은 혼자뿐이다. 2인 댄스 보기 위해서는 역시 스페셜 모드를…

라이덴 DX

●추가모드 소개

오래간만의 본격 슈팅으로 인기를 끌고 있는 라이덴 DX. 이번에 각종 추가모드가 새롭게 공개되었다.

● **오디오 컨피그의 BGM에서 VIPER-PHASE 1을 선택할 수 있다.**
BGM모드에서 NEW RELEASE를 선택한 뒤 게임을 1회 클리어한다.

● **스페셜 메뉴에서 리플레이 기능이 추가된다.**
게임을 1회 클리어한다.

● **스페셜 메뉴에서 달인의 연습코스 리플레이 데이터를 재생가능하게 된다.**
연습코스를 전부 클리어한다.

● **게임 컨피그에서 난이도 아케이드2가 선택가능해진다.**
난이도를 아케이드로 설정하고 연습, 초급, 상급중 한코스를 전부 클리어한다.

● **게임 컨피그에서 난이도 아케이드3가 선택가능해진다.**
난이도를 아케이드2로 설정하고 연습, 초급, 상급중 한 코스를 전부 클리어한다.

● **게임 컨피그에서 난이도 아케이드4가 선택가능해진다.**
난이도를 아케이드3로 설정하고 연습, 초급, 상급중 한 코스를 전부 클리어한다.

● **스페셜 메뉴에서 라이덴 DX소사전을 볼 수 있다.**
상급코스를 전부 클리어 한다.

● **게임 컨피그에서 상급 스테이지의 실력판정을 ON/OFF 설정가능하다.**
난이도를 ARCADE4로 설정하고 연습, 초급, 상급중 하나를 클리어할 것.

● **게임 컨피그에서 아케이드와 같은 간격의 게임 스피드가 선택가능하다.**
게임 컨피그에 JUDGEMENT가 표시되어 있는 상태에서 그것을 OFF로 설정하고 1번 클리어한다.

● **게임 컨피그에서 기체의 이동속도를 설정할 수 있는 MOVE SPEED가 선택가능해진다.**
JUDGEMENT를 OFF로 하고 상급코스를 전부 클리어한다.

● **스페셜 메뉴에서 모든 보스와 싸울 수 있는 스페셜 스테이지가 선택가능해진다.**
연습 초급, 상급의 전 코스를 전부 클리어한다.

더 그레이트 배틀 Ⅳ

귀여운 SD타입의 간담들이 등장하는 게임을 즐길 수 있는 그레이트 배틀Ⅳ. 다음과 같은 여러 가지 재미있는 모드를 선택할 수 있는 방법이 발표되었다.

● 타이틀 화면에서 L1, L2, R1, R2를 동시에 누르면서 다음과 같은 커맨드를 입력하면 각각의 모드로 들어갈 수 있다.

① **스테이지 셀렉트**
X, X, △, ○, △, ○, X를 입력한 뒤에 스타트.

② **기체 무한**
△, X, O, △, △, X, X 를 입력한 뒤에 스타트.

③ **마이티 파워 무한**
O, O, O, △, △, △, X, X를 입력한 뒤에 스타트.

④ **중간스테이지를 생략하고 보스와 바로 전투**
△, △, △, O, O, X, O 를 입력한 뒤에 스타트.

⑤ **엔딩을 바로 보는 모드**
O, X, △, X, O, △, O를 입력한 뒤에 스타트.

독자 금단의 비법

악마성 드라큘라 X

●부신부츠 무한점프

부신부츠를 입수한 뒤 ↓↑ 점프로 점프한 뒤 올라갈 때나 내려갈 때 아무때나 ↓↑ 점프버튼을 계속 눌러주자. 그러면 MP를 다 소모할 때 까지 점프를 계속할 수 있어 박쥐로 변하지 않아도 높은 곳을 마음대로 올라갈 수 있다.

● 박지윤/ 경남 마산시 합포구 산호2동 571-6 9/3

전투국가 改

●궁극의 비밀병기 발견

약 170여종의 현대병기가 등장하는 전투국가 改. 그래도 뭔가 약간 부족하다고 생각하는 유저에게 회소식. 숨겨진 최신형 병기 3가지가 발견된 것이다. 사용방법은 우선 메인화면에서 생산형 편집을 고른다. 그리고 유저 생산형 선택화면에서 L1과 L2, R1, R2를 동시에 누르면서 O버튼을 누르면, 선택 할 수 있는 무기중에 F-23 레이고스트와 A-12 어벤저Ⅱ, YAK 141 프리스타일이 추가된다. 그야말로 최신 기종중에 최신이라고 말할 수 있을 정도. 이런 최신병기들이 손에 들어온다면 게임이 훨씬 재미있어 질 듯.

모집중

독자 CHEAT CODES

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다.
채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 PS비법 담당자앞

PS Line up

PLAY STATION

액션

프로젝트 가이아레이

●상영사 ●가격미정
●97년여름예정

미래를 무대로한 3D 로봇액션게임. 플레이어는 뉴론 캐리어라고 불리는 6대의 로봇중 1대를 선택해서 다른 기체와 대전하게 된다. 필살기 게이지 시스템을 이용한 일발역전도 가능하기 때문에 언제나 긴장을 풀 수 없는 박진감있는 게임을 즐길 수 있다.

마벨 슈퍼히로즈

●캡콤 ●5800엔
●8월29일

스파이더맨, 아이언맨, 캡틴아메리카 같은 마벨코믹스의 히로들이 총출동하는 아케이드 격투게임이 PS로 이식된다. 이 게임의 특징은 젬 어빌리티 시스템. 젬은 상대를 쓰러트리면 손에 넣을 수 있는데 정신, 힘, 혼, 시간, 공간, 현실 중 하나를 일시적으로 높여주어 싸움을 유리하게 이끌 수 있다.

레이싱

레이싱

●레시프로히트 5000 ●7월 19일 예정
●액싱 ●5800엔

서방에서 유행하고 있는 에어 레이스를 게임화한 작품이다. 에어 레이스는 비행기를 좋아하는 사람들이 하늘을 무대로 레이스를 벌이는 것. 사용기종은 프로펠러식 비행기로 2차대전때의 무스탕같은 기체들이 등장하게 된다. 코스는 전부 4가지. 2인플레이는 물론이고 리플레이 기능도 완벽하게 지원해 준다.

임펙트 레이싱

●코코넛 저팬 엔터테인먼트
●97년 5월 예정 ●6800엔

이 게임은 스피드와 터프함을 동시에 추구하는 슈팅 레이스 게임이다. 게임은 차량에서 발사되는 레이저나 미사일, 혹은 동체 충돌을 이용해서 가능한 한 많은 적들을 쓰러트리면서 트랙을 도는 방식으로 진행된다. 도중에 등장하는 아이템을 이용한 회복도 가능하고 일정수의 적을 파괴하면 더 강력한 무기를 얻을 수 있는 보너스 스테이지가 등장한다.

나스카 레이싱

●세라 파이오니아 ●5800엔
●97년 7월예정

나스카란 인디카와 같이 미국을 대표하는 모터레이싱이다. 이 게임은 시뮬레이션 성이 높은 리얼한 레이싱 게임으로 연료, 타이어, 가스, 기어비 등을 세팅할 수 있게 되어 있다. 그냥 달리기만 하면 되는 보통 레이싱게임과는 달리 극도의 세심한 테크닉이 요구되는 게임이다. 인기 PC게임 이식작.

미드나이트 런 -로드파이터2

●코나미 ●미정 ●미정

극한까지 튠업한 자신의 머신을 가지고 시가지를 달리는 경쾌함이 포인트. 현장감 넘치는 하이스피드 레이스를 체험할 수 있다. 준비된 자동차는 4대. 각각의 성능은 같지만 초심자용, 상급자용의 2가지 성능패턴이 있다. 타 게임과는 달리 오토매틱과 수동기어를 게임중에 자유로히 전환가능하다.

레이싱

격돌! 4구배틀

●코코넛 저팬 엔터테인먼트
●7월 25일 ●5800엔

실존하는 4구차량들을 조작해서 오프로드 레이싱을 즐기는 게임. 이게임의 특징은 루트선택의 자유도가 높다는 것. 도중에 있는 체크포인트를 통과하기만 하면 그 다음은 어떤 곳을 어떻게 달려도 좋다. 숲과 사막, RP곡등 여러가지 코스에 도전해 보자. 물론 2인 대전도 가능하다. 코스는 전 12종류.

RPG

영웅지원

●마이크로 캐빈 ●6800엔
●여름 예정

PC용 게임의 PS이식작이다. 플레이어가 조작하는 주인공은 영웅을 꿈꾸는 모험자육성학교에 입학한 3명의 여자. 재학기간 3년중에 마지막 반년간을 이용해서 의뢰받은 일을 수행하게 된다. 의뢰를 해결하게 되면 자유점을 얻게 되어 캐릭터들에게 마음대로 나누어 줄수 있다. 엔딩은 40종류 이상!

트레저 기어

●미래소프트 ●5800엔
●8월 1일

주인공은 연인인 파트너의 저주를 풀기 위해서 시련의 던전으로 향한다. 플레이어 캐릭터가 움직이는 동안은 액션RPG, 멈춰 있는 동안은 커맨드식 RPG가 된다는 리얼턴 RPG시스템을 채용했다. 주인공은 남 여 어느 쪽도 선택이 가능하고 시점도 자유로히 변경 가능하다.

루시퍼드-세기말의 도전-

●D.E.F 연구소 ●5800엔
●97년 여름

6개의 세계를 여행하는 3D RPG. 플레이어의 목적은 각지에 흩어져 있는 '루시퍼즈시드'라고 불리는 악마의 종자를 찾아내는 것이다. 또 이 종자를 찾아내는 과정에 따라 엔딩도 변화되는 멀티엔딩 시스템이다. 통상화면은 모두 폴리곤. 무기와 아이템은 자신이 만들 수도 있다.

어드벤처

쟈니만 프로젝트 페가사스프라임

●반다이 비주얼 ●8800엔
●97년 8월 예정

플레이어는 시공의 뒤틀림을 발견해서 그것을 수정하지 않으면 안된다. 게임자체는 어드벤처이긴 하지만 각 시대를 돌아다니면서 때로는 다른 시대를 찾아 헤매지 않으면 시공의 뒤틀림을 수정하는 일은 불가능하다. 게다가 되도록 평화적 수단으로 일을 처리해야 한다는 조건이 붙는다. 원래 맥(MAC)으로 발매되어 CD-ROM어드벤처의 전형이 되었던 게임의 PS이식작이다.

잘츠부르크의 마녀

●츠카모토 ●5800엔
●6월20일

중세 사양사연구를 위해 과거 마녀재판이 행해졌던 오스트리아의 고성을 방문한 7인. 그중 한명이 의문의 죽음을 당하자 그들은 서로를 의심하게 된다. 플레이어는 주인공을 조종해서 의문을 풀고 살인귀를 찾는 한편 과거 마녀전설의 진상을 알아내야 한다. 특유의 분위기와 박력있는 연출에 주목하자.

시뮬레이션

카르네지 하트 EZ

●아트딩크 ●5700엔 예정
●97년 7월예정

아트딩크의 히트작인 카네이지 하트의 신작이다. 신선했던 시도에 많은 사람들의 찬사를 받았지만 높은 난이도 때문에 포기한 사람들도 많았는데… 이번 작품에서는 그런 단점을 보완해서 프로그래밍의 조작감을 상당부분 보완해 더 쾌적한 분위기에서 게임을 즐길수 있다.

진시황제

●샹그리라 ●6600엔
●97년 5월30일예정

이 게임에서는 전쟁은 물론이고 식량의 생산, 보급까지 적, 아군 모두가 맵위에서 동시진행되는 철저한 리얼타임진행을 추구하는 게임이다. 그에 따라 플레이어의 판단과 전술에 타이밍같은 시간적 요소도 고려해야 하기 때문에 보다 리얼하고 스릴있는 게임전개를 즐길 수 있다. 삼국지와는 또다른 재미를 가져다 줄 수 있을 듯 하다.

멀티랜서 강화판

●이매지니어 ●미정
●가을예정

여자경찰육성 시뮬레이션으로 인기를 끌었던 멀티랜서의 속편이 등장한다. 시대배경은 전작의 2년 뒤. 드라마틱한 스토리는 물론이고 신캐릭터도 추가되었다. 캐릭터들이 벌이는 여러 가지 사건들이 애니메이션으로 표현되는 것도 중요한 포인트. 전작의 팬이라면 반드시 체크해둘 것!

솔드 아웃

●신코뮤직 ●6월 20일 ●5800엔

밴드 육성 시뮬레이션. 플레이어는 실력은 있지만 기회를 얻지 못한 보컬. 하지만 어떤 후원자의 도움으로 3000만엔을 얻게 되어 그것으로 예능계 데뷔를 시도하게 된다. 우선 멤버를 스카우트해 밴드를 결성해야 하는데 최종 목적은 대규모 라이브 공연을 성공시키는 것. 스타를 꿈꾸는 여러분이라면 한번 도전해 보는 것이…

스포츠

하드 블로우

●EVA ●5800엔예정
●97년 6월

플레이어는 트레이너가 되어 선수를 육성해 시합에서 이기는 것을 목적으로 한다. 우선 여러 선수중 하나를 선택하는데, 트레이닝은 모두 12종류가 준비되어 있다. 각각의 훈련의 효과가 틀리기 때문에 세심한 주의가 필요하다. 언뜻보면 복서의 길과 비슷한 설정이지만 그래픽은 한수위.

슈퍼 블랙배스 X

●스타피쉬데이터 ●5800엔
●6월 27일 예정

SFC에서도 인기를 끌었던 낚시 게임의 신작이다. 등장하는 호수는 전부 3D폴리곤으로 구성되어 있고 CG무비로 고기의 행동을 학습하는 것도 가능하다. 잡은 고기를 놓아주는 것도 가능하니 자연보호주의자들에게 인기를 끌지도. 루어는 1종류당 3컬러가 준비되어 있으니 취향대로 사용할 수 있다.

스포츠

실황 파워플 프로야구 9 개막판

●코나미 ●7월 24일 ●5800엔

설명이 필요없는 코나미 야구시리즈의 최신판. 선수들의 데이터는 최신으로 선동열 선수도 물론 사용가능하다. 전작과 비교해 그래픽과 사운드는 대폭 파워업. 그리고 자신만의 오리지날 선수를 26명까지 등록 가능해서 오리지널 선수만을 이용한 완전한 자신만의 팀을 만드는것도 가능하다.

슈팅

스페이스 인베이더

●타이토 ●가격미정
●97년 8월예정

아케이드용에서 붐을 일으켰던 그 전설의 명작이 PS로 이식된다. 예전의 흑백화면에서부터 셀로판모드, 컬러모드 등 여러가지 패턴의 화면을 즐길 수 있다. 또 대전모드에서는 CPU와의 대전도 가능하게 되어서 혼자서도 충분히 즐길수 있다.

EOS

●마이크로네트 ●5800엔
●7월예정

레이스톰을 연상하게 하는 3D슈팅이 7월에 등장한다. 등장하는 모든 물체는 폴리곤으로 구성되어 있고 박력있는 연출도 볼만하다. 플레이어가 조종하는 EOS에는 3종류의 무기가 장착되어 있어 상황에 맞게 사용할 수 있다. 스테이지는 하늘, 밀림, 도대도시, 병기공장 등 다양하게 준비되어 있다.

퍼즐

배틀 아리나 투신전

●타카라 ●4800엔
●97년 여름

PS격투의 원조라고 할 수 있는 투신전의 신작이 퍼즐 게임으로 등장한다. 캐릭터들을 SD화 해서 퍼즐게임으로 구성한 것인데 대전퍼즐다마 같은 감각으로 즐길수 있다. 필살기가 들어갈때의 캐릭터 리액션이 재미있고 상대의 필살기 게이지를 도발버튼을 누름으로 해서 감소시킬수 있다.

봄빙 아이랜드

●겜코 ●4800엔
●7월 18일예정

완전히 새로운 형태의 사고형 퍼즐게임. 화면위의 폭탄을 전부 폭발시키면 스테이지 클리어지만 주인공 키드는 도화선이 붙어있는 폭탄만을 폭파시킬 수 있다. 때문에 폭탄을 이동시켜 폭발의 연쇄를 노려야만하는데 상당한 사고를 필요로 한다. 또 폭파에 말려들어 버리니 주의가 필요하다.

기타

DX인생게임 Ⅱ

●타카라 ●5800엔
●97년 7월예정

인기 보드게임의 속편이 다시 등장한다. 플레이어는 룰렛을 돌려 나온 숫자만큼 전진해 정지한 칸에 적혀있는 지시에 따라 여러 인생을 경험하게 된다. 전작에 비해 이벤트도 2배로 증가했고 혈액형이나 별자리도 게임에 영향을 끼친다. 인생의 스타트지점은 아가-고등학생의 4단계로 나뉘어져 마음에 드는 곳에서 출발할 수 있다.

PLAY STATION

PS 액션리플레이 코드

가메라 2000

■스테이지1 무적	8019BA38 0064
■스테이지2 무적	80191464 0064
■스테이지3 무적	8013DB2C 0064
■스테이지4 무적	801AD428 0064
■스테이지5 무적	8015CB0C 0064
■스테이지6 무적	80180510 0064
■스테이지7 무적	801781DC 0064
■스테이지8 무적	8010DBBC 0064

단 마지막 스테이지에서 최종보스의 필살광선을 맞으면 죽는다.

더 그레이트 배틀 VI

■ACT&STG 스테이지에서 무적	800E256C 000A
마이티 파워	800E26E8 0009
■ACT 스테이지 무한시간	800E2564 630B
공격력 파워업	800E2604 0001
■STG스테이지 슈트파워업	800E2858 0003

파이터즈 임팩트

■1P 캐릭터 고속	8016C678 00A0
라이프 무한	8016C674 00C8
일발 KO	8016C674 0000
■2P 캐릭터 고속	8016D134 00A0
라이프 무한	8016D130 00C8
일발 KO	8016D130 0000

라이덴DX

■1P 기체수 무한	801E55B2 000A
레이저 최강	801E55BE 0008
프라즈마최강	801E55C0 0008
발칸최강	801E55BC 0008
폭탄 1개째	301E55CC 00XX
	(XX=01 폭탄 02 확산탄)
폭탄 2개째	301E55CD 00XX
폭탄 3개째	301E55CE 00XX
폭탄 4개째	301E55CF 00XX
폭탄 5개째	301E55D0 00XX
■2P 기체수 무한	801E5612 000A
레이저 최강	801E561E 0008
프라즈마최강	801E5620 0008
발칸최강	801E561C 0008
폭탄 1개째	301E562C 00XX
	(XX=01 폭탄 02 확산탄)
폭탄 2개째	301E562D 00XX
폭탄 3개째	301E552E 00XX
폭탄 4개째	301E552F 00XX
폭탄 5개째	301E5530 00XX

토발2

■1P 하이퍼 상태	80125768 1900
■1P 라이프 무한	80123E70 0100
무적상태	8012576C 0600
일발 KO	80123E70 0000
■2P 라이프 무한	801260B4 0100
일발 KO	801260B4 0000
■최대HP 512	801256CA 0200
■현재HP 512	80123E70 0200
■최대 만복도 200	80125760 0320
■현재 만복도 200	80125762 0320
■돈 최대	8012575C 869F
	8012575E 0001
■머 리 LV 99	301256D4 0063
EXP	801256E2 03E7
■ 몸 LV 99	301256D5 0063
EXP	801256E4 03E7
■왼 손 LV 99	301256D6 0063
EXP	801256E6 03E7
■오른손 LV 99	301256D7 0063
EXP	801256E8 03E7
■왼 발 LV 99	301256D8 0063
EXP	801256EA 03E7
■오른발 LV 99	301256D9 0063
EXP	801256EC 03E7
■던지기 LV 99	301256DA 0063
EXP	801256EE 03E7
■방 어 LV 99	301256DB 0063
EXP	801256F0 03E7
■캐릭터와 전 항목 사용가능	80100D94 FFFF
■모든 무비 보기	80100D98 FFFF

■몬스터185체 사용가능

80100D60 FFFF	80100D62 FFFF
80100D64 FFFF	80100D66 FFFF
80100D68 FFFF	80100D6A FFFF
80100D6C FFFF	80100D6E FFFF
80100D70 FFFF	80100D72 FFFF
80100D74 FFFF	80100D76 FFFF
80100D78 FFFF	80100D7A FFFF
80100D7C FFFF	80100D7E FFFF
80100D80 FFFF	80100D82 FFFF
80100D84 FFFF	80100D86 FFFF
80100D88 FFFF	80100D8A FFFF
80100D8C FFFF	80100D8E 0002

플레이 스테이션 동아리 소식

5월은 정말 플스로서는 불행한 한달이었습니다. 간간히 나오는 게임들은 B급 게임들 뿐… 그러나 특급 정보가 쏟아지는 한달이었습니다. 의심나면 컴을 켜시고 통신에 접속하셔서 GO FS-COM 2 6번 정보게시판을…

PLAY STATION

플레이 스테이션 연구실 소식

새로이 플스 연구실을 마련하여 플스의 하드에 대한 모든것들을 분해 조립하는 게시판입니다. 이번달은 플스의 동영상 끊김에 대한 조정법을 알려 드리겠습니다.

가변저항의 조절법 (갈 정일 ID: bast)

일반인들이 이 가변저항을 조정하려면 상당한 지식이 요구 되는줄 알고 계시는데 그렇지 않습니다. 단지 필요한 건 소형 십자 드라이버 작은 거 하나와 뭐든지 참을 수 있는 엄청난 인내력입니다. 소니에서 가변저항 측정기기 혹은 그러한 기계를 내 놓고 판매하지 않는 이상은 여러분들은 드라이버와의 사투를 벌어야 됩니다. 가변저항을 돌리는 방법은 이미 나르스 장님께서… 그에 해당하는 글을 모두 적으셔서 … 제가 드릴 말은 없지만, 몇가지 팁을 가르쳐 드리겠습니다. 우선 시디로 가변저항을 맞추실 때는 단 한개의 시디만 가지고 테스트 하지 마시구 처음엔 정품 게임시디로 테스트 하신 후에 집에 가지고 계시는 복사시디들을 하나하나 테스트한 후에 그리고 마지막으로 자기 집에서 인식이 가장 안되는 시디를 테스트를 하십시오. 마지막까지 무난히 성공했다면 다시 처음부터 마지막까지 다시 테스트를….

하나씩 한번 더 테스트를 하신 후 그리고 속으로…" 이쯤이면 되겠구나. ~~" 생각이 머리에 떠 오르면 그게 바로 가장 기본에 가까운 가변저항의 수치입니다. 가변저항 측정기가 나오지 않는 이상 여러분들은 어쩔수 없이… 이렇게 이 단순작업을 하셔야 됩니다.

챔프에 보냅니다

이번달부터 챔프에 자신의 글을 올려보고 싶은 분들을 위해서 특별히 란을 마련했습니다. 자신의 글이 챔프에 실리기를 원하시는 분은 제목을 '챔프에 올릴 글' 이라고 붙이시고 자유게시판에 올려 주십시오. 글의 종류는 겜평이든 뭐든 좋습니다. 잘 된 글을 엄선해서 실어 드리도록 하죠.

엑설런트 버닝 퍼스트 (김상곤 ID:간큰놈)

게임의 장르는 美少女對戰激鬪冒險娛樂(미소녀대전격투모험오락).

이 게임의 메인 시스템인 2D 대전격투의 특징에 대해 한마디로 말해 보자면 미소녀 게임이면서도 요즘 격투 게임에 등장하는 거의 모든 요소가 등장한다는 것입니다. 설명이 많이 부족한 듯한데 자세하게 해보죠.

1. 이 게임에서의 가드캔슬은 정말로… 장난이 아닙니다. 한두번 캔슬은 물론 캔슬의 캔슬의 캔슬까지… 정말 캔슬 천국입니다.
2. 각종 콤보도 정말로 장난이 아니죠. 대쉬공격에서 필살기로…필살기에서…초필살기로… 10hit는 예사입니다.
3. 초필살기가 정말 멋집니다… 스파02에서 사용한 반짝반짝 효과를 사용해 눈을 즐겁게 해주죠.
4. 필살기의 사용이 간단해졌습니다. 투신전에서 사용한 간단 필살기(R1+방향)와 정말로 간단한 승룡권 커맨드…(↓↓+공격버튼)… 저처럼 손이 둔한 사람들도 환영할만한 요소입니다
5. 그밖에 배경의 여러 미소녀들과…(저로서는 정말 즐거운일입니다~) 손과 손이 부딪혔을 때의 경직…(무술영화 뺨쳐요… 정말 멋진 효과입니다) 장풍의 위력싸움과 격투전, 격투후의 멋진 셀 그래픽… (초필살기의 장풍싸움은, 마치 드래곤볼의 에네르기파 대결 같아요) 그리고 전편과 비교해… 로딩시간이 많이 단축되었습니다.

헤헤… 이상은 장점이구요… 당연히 단점도 있죠.

로딩시간에 단축에 의해 도트(화면상에 출력되는 점의 크기)의 크기가 커졌습니다. 덕분에 모처럼의 미인 캐릭터가 엉망으로 보일 때가 가끔 있죠. 그리고 음성의 크기가, 캐릭터에 따라 너무 다른 것 같습니다.

세이버 마리오네트 J (강숙연 ID:skuld15)

우선 게임의 배틀 시 해상도가 무진장 떨어진다. 캐릭터 선택시의 그림은 아주 훌륭하지만 배틀 시의 3D캐릭터는 맘에 안 든다. 얼굴 표정도 알아보기가 힘들고 요새 3D는 얼굴 표정까지 신경쓴다. 캐릭터의 외각 선이 너무 두꺼운데다 프레임 수가 떨어져서 행동시 짜증난다. 게다가 타격범위가 좁고 타격시의 경쾌함도 부족하다. 그리고 캐릭터에 특징이 없다. 전부 개성 있는 얼굴인 듯 보이지만 파트 선택 시 1P나 2P의 파트가 똑같다. 그리고 기술이 너무 부족하다. 다른 기술과 콤비네이션을 할 수 있어도 그리 많은 수가 히트를 못한다. 하지만 단점이 있다면 장점도 있는 법. 장점을 하나 써보겠다… 타격 음같은 효과음은 나쁘지만 배경에 깔리는 BGM은 그럭저럭 괜찮다. 오디오 트랙으로 되어 있어 CDP에 넣어도 돌아간다. 몇몇 곡은 중간에 코러스 비슷한 게 들어 간 것도 있어서 사운드는 그런대로 들을 만하다. 그리고 오프닝. 요새 같이 신종게임이나 그리 오래되지 않은 게임도 오프닝을 거의 애니로 제작하는 경우가 많다. 특히 시뮬레이션인 경우는 애니로 많이 제작한다. 오프닝 애니의 중간 프레임이 많이 떨어지지만 그럭저럭 불만하다.

버파 1에서 토발 2까지

3D격투의 진화(상)

어느덧 오락실의 한자리를 차지하게된 3D 폴리곤 격투 게임. 그다지 역사는 길지 않지만 최근 급속한 하드웨어의 발전과 더불어 어느새 최고로 각광받는 장르로 성장하게 되었다. 가장 최근에 나온 높은 완성도를 가진 '토발2'를 접하면서 3D격투 게임이 걸어온 짧은 역사를 대략적으로 살펴 보았으면 한다.

■필자 : 송용승 하이텔 게임기동 PS 소모임 P.SYCHO 회장

폴리곤 게임의 시작

업소용 3D 폴리곤 게임의 시초는 「남코」의 '위닝 런'〈89년 2월〉으로 기억한다. 지금 보면 낮은 프레임에 논텍스처의 도형이 조합된 썰렁한 그래픽이지만 발표 당시에는, 역주가 가능하다는 것과 리얼한 기어와 핸들 감각등을 재현한 획기적인 게임으로 숱한 화제를 모았다. 이 위닝 런은 상당히 시대를 앞서간 게임으로서 그로부터 2년이 지나서야 남코에서도 폴리곤 게임을 본격적으로 발매하게 된다(스타 블레이드, 사이버 슬레드, 에어 컴뱃 등). 반면에 후발주자인

이싱게임의 신장을 연 릿지레이서

세가측는 92년 9월이 되어서 신 기판 '모델1'와 동시에 '버철 레이싱'을 발표하였다. 이 게임도 리얼타임 시점변경, 아케이드성의 절묘한 . 롱히트를 하게 되지만 남코의 여러 게임 찬가지로 3D폴리곤이란 소재를 붐으로까지 이끌 수는 없었다. 이러한 상황은 93년 말에 양사로부터 2개의 게임이 발표되면서 전환기를 맞게 된다. 「남코」의 '릿지 레이서'〈93년 10월〉와 「세가」의 '버철 파이터'〈93년 12월〉가 세상에 그 모습을 들어내게 된 것이다. 릿지 레이서는 남코의 신 기판 '시스템22'를 사용하여 실제에 가까운 멋진 그래픽과 드라이빙을 자랑했고 세가의 버철 파이터(이후 VF)는 실제 인간의 움직임 재현과 2D격투하고는 다른 시스템으로 주목을 받게된 것이다.

3D격투의 등장

그러면 지금부터 버철 파이터를 시작으로 각 3D격투 게임들의 그래픽과 특성들을 살펴기로 하자. VF는 세가의 '모델1'에서 작동되는 논텍스처에 특수 효과는 거의 없는 가장 기초적인 폴리곤 그래픽을 보여준다. 그래도 공개시에는 많은 사람들이 기존 2D스프라이트 방식으로는 구현하기 힘든 리얼한 동작과 변하는 표정 등에 놀라움과 강한 인상을 받았다. 그러나 처음에는 보는 것으로 만족할 뿐 유저들의 평가는 바로 얻을 수 없었다. 무엇보다도 2D격투의 커맨드와 시스템에 익숙한 사람들에 있어서는 펀치, 가드, 킥의 버튼체계와 조합식 콤보, 기술은 적응에 시간을 필요로 했다. 또한 중단 공격의 개념과 점프 공격의 약화에도 적응이 필요했다고 보인다. 얼마 뒤 일본에서 커맨드가 일제히 공개됨과 동시에 비로소 VF는 폭넓은 인기를 확보하기에 이르렀다. 급기야는 세가가 당시에 추진중인 가정용 게임기 '새턴'의 선봉 소프트로 지목됐고, 후속작에 대한 요망도 높아지면서 3D폴리곤 격투붐의 서장을 열게된 것이다. 물론, 게임 전체적으로 완벽한 밸런스 확보에는 실패하여 소위 얍쌉이(버그 기술)와 캐릭터의 균형이 맞지 않는 면도 있었지만 최초 3D격투란 점에서 전체적인 완성도는 놀라운 것이라 볼 수 있다.

VF의 등장으로 다급해진 남코는 이 때에 세가와 소위 맞 트레이드를 가지는데, 세가의 VF스탭과 남코의 릿지 레이서 일부 스탭을 교환하는 형식을 취했다고 한다. 여기서 교환된 스탭들이 양사의 차기작에 영향을 준 것은 확실하다. 세가는 다음 해의 4월 '데이토나 USA'를 출시하고 남코는 3D격투의 양대 산맥이라 불리게 될 '철권1'을 〈94년 12월〉 VF2보다〈94년 11월〉 1개월 늦게 그 모습을 보인 것이다.

3차원 격투의 시조 '버추얼 파이터'

철권 탄생

일단 '철권1'의 첫 출발은 너무나도 비참했다.

우선 VF이전까지만 해도 세가보다 남코의 기술과 기판이 앞선다는 인식이 일반적이여서 VF를 능가하는 멋진 그래픽을 많은 유저는 기대하고 있었다. 하지만 조금 빨리 출시된 VF2는 최근에도 호평을 받는 모델2란 최신예 기판을 사용했지만 철권은 남코의 최상위 기판도 아닌 PS 호환기판을 사용한 것이다. 그래픽만의 판단으로 많은 유저들이 손댈 생각을 않했고 VF의 아류작으로 치부하면서 철권은 매장됨과 동시에 유저들은 VF2로 몰려갔다. 하지만 철권은 약 4개월 후에 플레이 스테이션(이하 PS)으로 빠른 이식이 되면서 비로소 그 독특한 게임성과 가치를 유저들이 이해하고 게임센터로 다시 몰리는 일본 게임업계에서는 보기 힘든 상황을 연출한다.

그래픽적으로 보면 개발과 폴리곤 처리특성 때문에 캐릭터가 전부 롱다리가 됐고 쉐이딩 등 효과를 절제하고 타격, 잡기에 각각의 특수효과를 사용했다. 이 불꽃효과는 찬반양론이 대두됐지만 결국 철권만의 특징으로써 자리잡아 씨리즈를 이어간다. 또한, 잡기 동작이 표시되는 것에 따른 심리전과 성공했을 때의 다이나믹한 시점 변경은 최고의 호평을 얻었다. 조작체계도 손.발에 해당되는 버튼 4계통과 레버 가드를 사용해서 손쉬운 플레이를 유도하고 약간 과장된 듯한 몸짓과 화려한 모션으로 철권만의 개성을 구축하였다. (초당 60프레임의 처리) 게임 있어서는 공중 콤보와 10단 콤보, 가드 불능기 등의 독특한 시스템을 투입하고 무한 필드를 활용한 활동성 강한 공격들은 독자적인 유저층을 확보하기에 이른다. 그러나 이 철권도 또한 여러가지 문제점이 발견 되었는데 게임이 완전히 직선적이란 것과 넘어지거나 띄워진 쪽이 일률적으로 몰리는 등의 결함을 가지고 있었다.

화려한 이펙트는 철권의 특징

VF2의 대히트

한편 스파2 이후의 격투게임 붐을 조성시킨 VF2는 개발초기부터 지대한 관심과 화제를 뿌렸다. 우선 최신예기판 모델2의 사용으로 많은 유저들을 그래픽으로 압도했다. 멋진 배경과 스테이지, 과감한 카메라 앵글과 워크, 그리고 초당 60프레임으로 변화되면서 더욱 부드러워지고 리얼해진 모션들을 들 수 있다. 현존 무술을 기초로 한다는 방침에 따라 당랑권과 취권 캐릭터를 추가하고 이 또한 VF의 틀 안에 적절히 융합을 시켰다. 하지만 무엇보다도 이 VF2가 롱런을 하게된 원인은 전작에서 비단 그래픽 부분만이 아닌, 모든 것을 크게 발전을 시켰다는 점이다. 상대방을 따라가는 시선, 배후 공격의 다양화, 반격기의 도입, 상급자용의 고난이도 기술들, 대폭적인 기술 증가와 캐릭터의 개성부과 등 일일이 열거하기가 힘들 정도로 멋진 진화를 보여준 것이다. 던지기도 타이밍을 잘 맞춤으로써 풀 수 있게 처리했으며 가드시 경직시간, 공격 기술에 따른 확실한 딜레이 처리 등은 두터운 VF유저층을 만들기에 충분한 요소였다. 일본 현지에서는 등장과 동시에 폭발적인 인기를 얻었으며, 심지어는 VF2를 공략하고 기술 공개를 담당했던 '게메스트'란 잡지의 발매 부수에 영향을 줄 정도로 일본 아케이드계를 장악하게 되었다. 이 VF2는 일반적인 업소용 게임의 사이클을 뛰어 넘어 롱런할 수 있었는데, 단순한 기술의 조합에 그치지 않고 중단공격과 연계된 기술, 던지기에서 파생되는 기술 등 깊은 게임성을 추구한 결과라고 할 수 있겠다.

VF2에서 아쉬운 문제점으로 지적된 것이 앉아펀치의 판정이 너무 좋은 것과 (대전이 짜증 그 자체로 흐를 수 있음) 신캐릭터가 무척 약했다는 점인데 전체적으로 꽉 짜여진 게임성은 이를 충분히 커버할만 하다. 너무 잘 만들어져서인지, 이후에 비슷하게 흉내를 낸 듯한 게임은 많은데 애석하게도 완벽히 구현해낸 게임은 아직 없는 듯 하다.

OVF2는 그래픽의 혁신을 이루었다

여성 캐릭터의 둥근 다리는 많은 호평을 받았다

남코의 반격

철권2는 1으로부터 8개월후에 등장하는데 전작과 동일한 기판상에서 다른 그래픽 처리 수법을 사용하게 된다. 특히 광원 효과와 숙련된 이펙트 처리, 여성캐릭터의 둥근 각선미 표현은 게임 업계에서 주목을 끌었다. 철권2는 VF2의 경우와는 달리, 완만한 변화를 추구했다. 즉, 캐릭터의 기술도 조합으로 늘이고 추가 기술도 극도로 제한하여 기존의 유저들과 새로운 유저층을 확보하려고 한 듯하다. 2탄으로 오면서 타격감이나 판정에 변화를 주었지만 PS로 1편을 마스터한 사람이면 손쉽게 게임에 적응할 수 있었다. 또 전작의 문제점인 공중콤보 데미지, 직선적인 게임 시스템을 개선하고 10단 콤보의 분기, 반격기 등 게임성을 부과하기 위한 요소를 투입했다. 또한 다양한 공중콤보의 도입과 바운드 처리로 중 상급자를 위한 시스템도 구축하는데 성공했다고 할수 있다.

하지만, 일본에서는 철권은 철권만의 유저층을 유지했을뿐 VF유저를 끌어 들일 수는 없었다. 철권의 유저가 전작에 비해선 많이 생겼지만, VF2의 열기를 식히는 것은 불가능하여 명맥을 유지했다는 표현이 어울릴 듯 하다. 이 철권2은 나중에 밸런스와 시스템을 조정한 베타 버젼이 출시되어 인기를 얻었으며 7개월 후에 역시 PS로 이식이 되면서 재부흥기를 맞기도 한다. 전체적인 완성도가 높은 철권2 였지만 일부 강력 캐릭터의 존재로 밸런스가 무너졌다는 빈축을 사기도 했다. 참고로 일본에서는 압도적으로 철권2보다 VF2 인기가 높았지만, 한국에서는 오히려 철권2가 오래동안 사랑을 받고 롱런하는 현상을 보이게 된다. 쉬운 조작방식과 호쾌한 격투에 그 원인이 있다고도 볼 수 있지만, 아무래도 멋진 한국 캐릭터가 등장했기 때문이 아니였을까.

새로운 시도들

위의 3D 격투의 양대 산맥이 차기작을 선보이기에는 잠시 공백기를 가지게 된다. 원래 시리즈는 맨 처음과 3번째가 가장 중요하다. 특히 3번째는 시리즈의 존속 여부를 좌우할 정도로 중요한 위치에 있어서 오랜 시기와 준비를 필요로 한다. 이 공백기에 양사는 새로운 유저를 확보하기 위한 새로운 게임들을 선보인다. 그것이 세가의 '파이팅 바이퍼스'와 남코의 '소울 엣지'인데 우연히 두 게임은 서로의 작품인 TK, VF를 본뜬 개념으로 만들었고, 인기몰이에서도 나란히 실패하게 되었다. 모두 그래픽적 평가는 높았지만, 독특한 개성이 없다는 것이 실패원인으로 분석됐다. 단지, 소울엣지에서 도입한 회측 개념은 이후의 대부분 3D격투에 채용되는 시스템으로 발전한다.

소울엣지는 큰 히트를 기록하지는 못했다

세가, 자신만만 방심없다!

「버철 파이터3」부스터 신중한 고려를

총평

가장 발빠른 움직임을 보이던 우영의 새턴 하드웨어를 포기 사실이 새턴팬들에게 가장 큰 이슈였다. 물론 그만큼 새로운 업체들이 수입을 추진하게 되는 등 기쁜 소식도 있지만 한가지 확실한 것은 잎 국내 차세대 시장도 그만큼 치열해졌다는 것이다. 이들 업체들은 조만간 그 모습을 드러낼 예정이어 얼마 후면 국내에서의 또다른 차세대 전쟁이 벌어질 듯하며 한동안 IBM PC 게임 시장에 한발 양보했던 비디오 게임 시장에 전환의 계기가 되지 않을까 생각된다.

게임 비하인드 스토리

새턴 코너를 꾸미며

이번달에는 새턴 독자들에게 정말 죄송하게도 새턴 공략이 하나도 실리지 못했다. 사실 7월호 제작에 들어가면서부터 이런 결과가 나올까 매우 두려웠다. 하지만 세가는 결국 챔프를 저버리고 제대로 공략할만한 RPG나 어드벤처 하나 변변히 내놓지 못했다. 물론 「D-서드」를 말하는 독자도 있을 것이다. 하지만 새턴 담당자로서 장시간 플레이해 본 결과 그다지 독특한 게임성을 발견하지 못했다. 커맨드 역시 사전에 공개되었고 단지 숨겨진 캐릭터로 '쉐도우 보이'와 투신전의 '에이지'가 등장하고 몇개의 새로운 모드가 추가되었다고 해서 그것을 공략에 실을 수는 없었다.

하지만 다음달에는 「무사도열전」등 추천할 만한 게임이 몇개 발매되리라 예상해 본다. 공략에 있어서 신중해야 함은 두말할 필요가 없지만 조금만 차분히 플레이해 보면 자신만의 즐거움을 찾을 수 있는 게임들을 미리 파헤쳐 독자들의 즐거움을 빼앗고 싶지는 않았다.

사진은 5월 30일자 「새턴 매거진」의 발매 스케쥴

세가는 물론 발전한다. 하지만 한가지 안타까운 것은 여전히 옛날 방법을 그대로 고수한다는 점이다. 새턴에서 성공할 수 있는 지름길은 낮은 레벨에서도 충분히 구동이 가능한 핵심 엔진을 개발하는 것이다. 그것에 성공한다면 CPU를 도와 더많은 애니매이션과 텍스처 등 특별한 조명(밝기) 효과들을 가능하게 할 수 있을 것이다. 하지만 세가는 여전히 과거의 관습대로 게임을 제작하려는 근성을 가지고 있다. 바로 새턴용 「버철 파이터3」가 그 좋은 예이다. 물론 게임이 발매된 다음에야 정확한 평가가 이루어지겠지만 세가는 슈퍼 알라딘보이에서 실패를 경험했던 부가 부스터 시스템을 도입하여 새턴용 「버철 파이터3」를 제작한다고 알려져 있다. 물론 경쟁자들과 겨루는 좀더 적극적인 방법은 하드웨어를 업 그레이드하는 것이다. 세가가 새턴의 기능과 비교해 볼 때 상상을 초월하는 수준의 「버철 파이터3」를 확실히 이식한다는 부가 카트리지에 대해 공식적 발언을 금하며 신중한 모습을 보이는 것은 충분히 이해가 가는 부분이다.

지난 1995년에 발매되기 시작된 32X는 세가에게 단지 재정적만이 아닌 유저들의 혹독한 비판이라는 비싼 대가를 치루게 했다. 하지만 세가가 만약 다시한번 그 같은 방법으로 과감히 나선다면 첫째로 철저하게 미리 검토해야만 하고 유저들이 받아들이기에 충분한 메리트가 있는 '업그레이드 부가 카트리지'가 되어야 한다는 점이다. 이를 위해서는 비록 「버철 파이터3」가 새턴으로서는 약간의 쇠퇴기에 발매된다는 약점이 있기는 하지만 사전에 많은 제작사들과 협의가 이루어져야 한다. 다시말하면 이 부스터가 「버철 파이터3」 하나에만 대응되어서는 절대로 성공을 보장받을 수 없다는 이야기이다. 참고로 64DD 역시 현재 「젤다의 전설 64」를 제외하고도 허드슨 등 3개사 이상의 제작사들이 이미 대응 게임 소프트 제작에 들어갔다고 한다.

아직 아무도 이 카트리지가 무엇으로 구성되어 있는지는 모른다. 만일 새턴이 부스터로 인해 일그러지는 점들을 표현할 수 있게 되고 투명도와 심지어 Z-버퍼링(Z-BUFFERING) 등 최신 기술들을 모두 사용할 수 있게 된다해도 문제는 그것의 크기가 어느 정도이냐는 문제와 속도면에서 너무 느리면 절대 성공할 수 없다는 것이다.

SS 하드웨어 복습

1. 디지털 대 아날로그 컨버터
2. RGB 엔코더
3. 카트리지 슬롯
4. 12M bit의 비디오 램과 프레임 버퍼
5. 프로세서 콘트롤러
6. VDP1 32비트 디스플레이 프로세서로서 스프라이트 프로세서와 256K 프레임 버퍼의 텍스처 엔진으로 구성
7. 스크롤과 회전 부분을 담당하는 VDP2 32비트 디스플레이 프로세서
8. 100 pin CD 드라이브 보드 인터페이스
9. 12M bit의 비디오 램과 프레임 버퍼
10. 68EC000용 512K 사운드 D램
11. 야마하의 FH1 DSP칩을 포함하고 있는 새턴 커스텀 사운드 프로세서(SCSP)
12. MPEG 인터페이스
13. 크리스탈 오실레이터
14. 통합된 회전 로컬 콘트롤러
15. 22.6MHZ의 MC68EC00 사운드 프로세서
16. 배터리 백업용 32K S램
17. CD ROM 제어와 초당 320K의 데이터 공급을 위한 SH1 프로세서
18. 4비트 시스템 관리자와 주변장치 콘트롤러
19. 파워를 켰을 때의 진행을 위한 512K 초기 프로그램 로딩 롬
20. 조이패드와 마우스의 커넥터

새턴의 핵심은 한 쌍의 SH2 프로세서로 2MB의 D램과 함께 보드 바닥에 숨겨져 있다.

1. 초당 320K 데이터 전송률의 2배속 JVC CD ROM 드라이브
2. SH2용 16M bit D램
3. 28MHZ의 속도를 작동하는 두개의 히타치 SH2 프로세서로 각각 25MIPS이다
4. 14MHZ의 시스템 콘트롤 유니트
5. CD 인터페이스용 커넥터

새턴 액세서리 총집합!

새턴의 액세서리는 그 수를 헤아릴 수 없을 정도로 많다. 하지만 정식 라이센스 제품도 있지만 그중에는 현재 인기를 끌고 있는「액션 리플레이」등 세가에서는 책임(?)질 수 없는 비 라이센스 제품도 상당히 많은 편이다. 그러면 아래 비 라이센스 제품들을 확인해 보며 구입에 신중을 기하도록 하자.

SS 콘트롤러

일본의 여러 제작사에서 발매된 새턴용 정식 콘트롤러들. 가격과 기능에 따라 천차만별. 모두 정식 라이센스 제품들인 만큼 믿을 만한 제품들이다. 각자 개성에 맞는 콘트롤러를 골라보자.

세가 콘트롤 패드
▶ 세가
▶ 94년 11월 22일 발매
▶ 2,500엔

세가 멀티 콘트롤러
▶ 세가
▶ 96년 7월 5일 발매
▶ 3,800엔

파이팅 커맨더 SS
▶ 호리전기
▶ 95년 7월 20일 발매
▶ 2,480엔

세가 새턴 크드리스 패드
▶ 세가
▶ 96년 4월 14일 발매
▶ 4,800엔

선 새턴 패드
▶ 선 소프트
▶ 95년 5월 26일 발매
▶ 3,480엔

호리 패드 SS
▶ 호리전기
▶ 96년 8월 2일 발매
▶ 1,500엔

SG 토네이도 패드
▶ 이미지니어
▶ 95년 7월 28일 발매
▶ 2,980엔

아스키 그립
▶ 아스키
▶ 97년 3월 28일 발매
▶ 2,600엔

SS 프로 커맨더
▶ 옵테크
▶ 96년 5월 10일 발매
▶ 3,380엔

아스키 패드 X
▶ 아스키
▶ 95년 12월 22일 발매
▶ 2,580엔

SS 조이패드 DX
▶ 빅 동해
▶ 95년 12월 22일 발매
▶ 3,280엔

SBOM 조이카드
▶ 허드슨
▶ 96년 7월 19일 발매
▶ 2,480엔

세가 라이센스 외

아래 제품들은 세가의 정식 라이센스를 얻지 않은 제품들이다. 따라서 기발한 아이디어로 기능이 매우 뛰어나 겉보기에 쓸만한 제품들이 많다. 하지만 정식 라이센스를 얻지 않았던 만큼 사용할 때에는 약간의 주의가 필요하다.

어벤저
▶ 불명 ▶ 불명
▶ 건형 액세서리

8M 다이렉트 메모리
▶ 캐럿 ▶ 7,800엔
▶ 본체 메모리의 32배, 최대 16,000의 블럭까지 저장할 수 있는 대용량 메모리.

프로 액션 리플레이
▶ 캐럿 ▶ 9,800엔
▶ 게임 개조 툴

SS 메조리스
▶ 게임소스 ▶ 980엔
▶ SS 조이패드 DX의 유사품

S-S 프렌터
▶ 게임소스 ▶ 1,720엔
▶ SFC의 패드를 새턴에 사용할 수 있게 만든 컨버터

X-텐더
▶ 불명 ▶ 800엔
▶ 콘트롤러의 연장 케이블

패드 2
▶ 불명 ▶ 2,000엔
▶ 터보 기능이 부착된 콘트롤러

PSYcho 패드K.O
▶ 액토라보라토리 ▶ 불명
▶ SS, PS, N64 3기종 모두 대응되며 연사기능에 일정 조작을 기억시킬 수 있는 스틱

팩콘
▶ 불명 ▶ 불명
▶ 레지콘 스타일의 콘트롤러. 레이싱과 슈팅 게임에 잘 어울린다.

ST 키
▶ 불명 ▶ 4,000엔
▶ 해외판 새턴에서 일본 소프트를 돌릴 수 있는 롬 카트리지.

새턴CD 플러스
▶ 블레이즈 ▶ 4,500엔
▶ 이것은 ST 키와 반대로 해외 소프트를 일본 새턴에서 돌릴 수 있게 하는 컨버터

메가 새턴 스틱
▶ 메가 정보시스템
▶ 불명
▶ 세가가 아닌 메가(?). 한국에서 제작된 새턴 스틱.

기타 액세서리

게임을 보다 쾌적한 환경에서 하기 위해서는 여러가지 액세서리들의 정보에 대해 잘 알아둘 필요가 있다.

스테레오 AV케이블
▶ 세가 ▶ 2,000엔
▶ 본체 구입시 들어 있는 케이블. 가장 기본적인 케이블이라고 할 수 있다.

모노랄 AV케이블
▶ 세가 ▶ 2,000엔
▶ 사용하는 TV모니터가 모노랄일 경우 완벽하게 모노랄로 출력해 준다.

S단자 케이블
▶ 세가 ▶ 2,000엔
▶ S단자로 AV보다 높은 퀄러티의 영상을 즐길 수 있다.

RGB 케이블
▶ 세가 ▶ 2,500엔
▶ 21핀 RGB단자를 가진 모니터에 접속할 수 있다.

RF 유니트
▶ 세가 ▶ 2,000엔
▶ AV입력단자가 없는 TV 모니터에 사용하기 위한 접속 케이블

대전 케이블
▶ 세가 ▶ 2,000엔
▶ 2개의 새턴을 연결하여 통신대전을 즐길 경우 필요한 대전 케이블

연장 케이블
▶ 동경성광 ▶ 1,200엔
▶ 콘트롤러의 길이를 2미터까지 연장할 수 있는 케이블

3RADD
▶ 하루 코포레이션
▶ 불명
▶ 새턴의 게임 사운드를 보다 리얼한 3D 사운드로 변환시켜 주는 어댑터.

무비카드
▶ 세가 ▶ 19,800엔
▶ 새턴용 비디오CD 어댑터. 타임스킵과 줌 기능을 갖추고 있다.

포토CD 오퍼레이터
▶ 세가 ▶ 3,800엔
▶ 새턴으로 포토CD를 볼 수 있는 오퍼레이터. 연속 사진과 함께 음악을 즐길수 있다.

비디오CD & 포토CD 트윈 오퍼레이터
▶ 일본 빅터 ▶ 21,000엔
▶ 세가 새턴에서 비디오CD와 포토CD를 모두 재생시킬 수 있게 만들어 준다.

EG 워드
▶ 코에이 ▶ 불명
▶ 키보드 없이도 간단한 문장을 만들 수 있는 워드프로세서. 다만 PC와는 호환되지 않는다.

CD 소프트 케이스
▶ 세가 유나이티드
▶ 1,480엔
▶ CD 10장을 넣을 수 있는 새턴 모양의 소프트 케이스

Line up Line up Line up Line up Line up Line up

에닉스 제 1탄 드디어 공개!

일곱 바람의 섬 이야기

모든 새턴 유저들이 기다리던 에닉스의 오리지널 SS 타이틀이 드디어 그 모습을 드러냈다. 전체적인 스타일은 유럽 동화풍의 캐릭터들이 등장하는 어드벤처 게임으로 「다관절」이라는 기술 사용으로 보다 진보된 캐릭터들의 움직임을 보여 준다고 한다.

SEGA SATURN

■제작사: 어드벤처
■장르: 에닉스
■발매일: 97년 가을 예정
■발매가: 미정

횡스크롤 어드벤처!

에닉스의 SS 제 1탄 「일곱 바람의 섬 이야기」는 횡스크롤을 기본으로 한 어드벤처 게임이다. 인간이 아닌 동물과 곤충에 가까운 캐릭터들이 등장하는 것은 뭔가 나름대로의 의미가 있는 듯하다. 제작진에서는 유저들이 이 게임을 플레이하고 나서 뭔가 느끼는 바가 있다면 좋겠다고 말한다. 과연 에닉스는 새턴 유저들에게 어떤 메시지를 전해 줄지 벌써부터 궁금해진다.

가프 박사

작은 날개와 커다란 엉덩이. 우리들이 보기에는 멍청한 공룡이 모습을 한 「가프 박사」가 플레이어와 한몸이 될 이번 「일곱 바람의 섬 이야기」의 주인공이다. 무거운 몸을 이끌고 뒤뚱뒤뚱 걷기도 하고 점프를 하면 작은 날개를 펄럭이며 천천히 지상으로 내려 앉는다. 한편으론 귀엽기도 하고 한편으론 뭔가 믿음직스럽지 못한 가프 박사는 과연 어떤 경험을 하게 될 것인가?

무대는 마법의 세계

이야기의 무대는 어디인가에는 존재한다는 섬. '옛날 옛날에…' 식의 동화풍의 스토리로 마법이 통용되는 세계가 무대이다. 화면에 커맨드 등이 표시되지 않지만 플레이어는 가프 박사를 조작하여 자신이 의도한 행동을 취하도록 해야 한다.

O뭔가 이상한 악기처럼 보이지만…

조작은 횡 스크롤 액션에 가깝다

O이것이 「일곱 바람의 섬 이야기」의 월드 맵 중 일부

O빛나는 샘물을 발견! 그 안으로 들어갈 수 있을까?

등장 캐릭터

우선 가프 박사를 도와줄 섬의 주민들. 아직은 이름도 공개되지 않은 캐릭터들이지만 모두들 개성 만점의 특색있는 모습들이다. 캐릭터들의 움직임은 몸을 파트별로 움직일 수 있는 「다관절」이라는 기술이 사용되어 있다. 따라서 아름다운 애니메이션의 캐릭터들이 마치 살아 있는 듯한 행동이 가능하게 된 것이다.

○시적인 대사는 무엇을 뜻하는 것일까?

○가프 박사가 섬 주민과 무언가 말을 주고 받고 있다

○들어갈 수 있게 생긴 구멍이나 문을 두드리면 실내로 들어 갈 수 있다

○섬 주민들의 집을 모두 방문하자!

○섬은 모두 자연적인 것들로 기계같은 것은 등장하지 않는 듯

SEGA SATURN

스토리! 스토리! 스토리!

아름다운 이야기들이 가득한 섬에 「검은 바람」이 불기 시작해 모든 이야기들을 없애 버렸다. 가프 박사는 이 없어진 이야기를 대신할 새로운 이야기를 만들기 위해 섬을 돌아다니기 시작한다. 이것이 게임 도입부의 스토리로 과연 이야기를 만든다는 것이 게임 중에는 어떻게 표현될 지 매우 궁금하다.

○일본의 전통가옥을 상상케 하는 실내

○옛날 이야기 책의 한 페이지. 이것이 오프닝인가?

실사무비의 화려한 연출!

약간은 유럽풍의 느낌을 주는 캐릭터들이 등장하는 CG 영상. 사실은 컴마촬영의 인형 애니메이션을 사용한 실사무비다.

○「다관절」이라는 기술의 채용은 정말 참신하다고 할 수 있다

○구름 속에 떠 있는 섬

○보고 있는 사람을 판타지의 세계로 빠져들게 한다

이번 게임의 프로그램과 그래픽을 담당한

주식회사 기브로(GIVRO)!

'91년 설립된 게임 크리에이터 집단으로 「원더 프로젝트 J2」 등이 대표작. 참신한 기획과 2D의 영상미학을 추구한다는 지표 아래 업계는 물론 벌써부터 게임 유저들에게 주목을 받고 있는 신진 그룹이다.

그래픽
캐릭터
홍미도
독창성

SS Line up

오리지널 캐릭터 마징가이저 등장!

슈퍼 로보트 대전F

신 시스템과 신 캐릭터 등장! 그리고 화려한 CG 무비도 공개되었다. 마징가 Z와 그레이트 마징가의 혈통을 이어 받은 마징가이저. 과연 가문의 명예를 이어갈 수 있을 지.

SEGA SATURN

■제작사: 시뮬레이션 RPG
■장르: 반프레스토
■발매일: 97년 7월 25일
■발매가: 6,800엔

아직까지는 한글화 동시발매에 이상이 없다는 「슈퍼 로보트 대전 F」. 이제 발매일까지는 한달여 가량. 모든 면에서 「제 4차」 이상의 게임이 된다고 하니 기대를 안할 수 없다. 과연 「F」로 인해 새턴은 부활하는가! 그러면 이번달에는 신 캐릭터 마징가이저와 DVE 시스템 등을 알아보기로 하자.

전통을 이어받은 신 슈퍼 로보트 등장!

「제 4차」 이상의 초대형 시뮬 RPG!

신 슈퍼로보트 출격! 드디어 F에 등장하는 오리지널 캐릭터가 확인되었다. 그 이름은 마징가이저로 마징가와 그레이트 마징가의 전통을 이어 받은 스타일. 출력, 무기, 장갑 등의 기본성능은 모두 마징가 Z의 성능을 뛰어 넘는다.

마징가이저의 출격 신!

마징가Z의 강화버전 마징가이저. 그 마징가이저의 출격 CG 무비가 공개되었다. 그리고 마징가이저와 같이 CG 무비가 만들어 지는 로보트는 그룬가스터와 진 게타 등 3가지뿐이라고 한다. 물론 모두 F를 위해서 만들어진 완전 신작이다.

브렌con들의 강화버전 파일더

마징가이저의 출현!

마징가이저의 주요 스펙			
신 장	28미터	체 중	39톤
주요 무기			
광자력 빔	마징가Z 광자력 빔의 출력을 높인 것		
터보 스맷셔 펀치	로보트 펀치의 강화판		
파이어 블러스터	브레스토 파이어의 강화판		

주인공의 신 그래픽

주인공 캐릭터의 설정은 「제 4차 슈퍼 로보트대전」과 같지만 이번에는 8인 모두 각자의 성우 목소리가 더빙되어 있다. 더구나 캐릭터 디자이너가 한명 더 추가되어 지금까지의 캐릭터와는 전혀 분위기가 다른 새로운 게임을 즐길 수 있다고 한다. 다시말하면 플레이어는 두가지 타입의 그래픽 중 하나를 선택해 플레이할 수 있다는 것이다. 제작사 측에서는 남성 플레이어를 겨냥한 멋진 캐릭터와 여성 플레이어를 겨냥한 귀여운 캐릭터로 대별될 것이라고 한다.

캐릭터의 성격과 목소리가 일치하기 때문에 좋아하는 그래픽과 목소리를 조합할 수 있다

○지금까지의 분위기와는 전혀 다른 새로운 느낌!

주인공 캐릭터의 설정은 그래픽 선택 외에 이름과 성격, 생일, 혈액형, 탑승 파일럿 선택도 가능하다

에반겔리온의 발진 신은 TV판 무비

로보트의 발진 신은 원작을 사용한 것도 있다. 이번에 소개하는 것은 에반겔리온의 초호기 발진 신. 그 외에는 슈퍼 로보트 계열을 중심으로 마징가Z의 발진 신이나 단쿠가의 합체 신 등 약 7장면 정도가 원작을 사용하게 될 듯하다.

TV판 무비가 그대로 사용된 에반겔리온 초호기의 발진 신

특정 캐릭터의 접촉 시에도…

DVE 시스템의 사용빈도는 1화에 1번 정도

DVE(드라마틱 보이스 이벤트) 시스템

지금까지의 시리즈에서는 전투장면이나 데모 신 외에 음성이 들어가 있지 않았다. 그러나 이번 F에서는 전략 맵의 이벤트 중에도 음성이 들어가 연출 효과를 높여준다. 이것이 바로 DVE 시스템이다. DVE 시스템이 채용된 것은 신규 캐릭터의 등장 장면이나 특정 캐릭터의 이벤트 등 분위기를 고조시킬 필요가 있는 부분.

물론 모든 이벤트에 음성이 들어가는 것은 아니다. 스토리상 인상에 남는 장면에만…

4체 마장기신과 4명의 파일럿

이번 F에는 반프레스토의 오리지널 로보트 「마장기신 사이버스타」도 출전한다. F에 등장하는 캐릭터들은 대부분 개성 넘치는 로보트들로 이들의 출전만 보아도 완전히 새로운 스토리가 필요하다는 것을 알 수 있다.

잠지드와 파일럿 미오

사이버스타와 파일럿 마사키

그랜벨과 파일럿 호안

갓데즈와 파일럿 톳티

그래픽	
캐릭터	
흥미도	
독창성	

SS Line up

진설 사무라이 스피리츠

무사도 열전

드디어 발매일이 이번 달로 다가온 「무사도 열전」. 이번에는 게임 전반에 커다란 영향을 미치는 「설정 시스템」과 격투 게임의 특성을 잘살린 「전투 시스템」을 철저히 분석한다.

SEGA SATURN

■제작사: SNK
■장르: RPG
■발매일: 97년 6월 27일
■발매가: 6,800엔

여러가지 게임 설정!

게임을 시작하기 전에 플레이어는 몇가지 설정을 정해 주어야만 한다. 이 설정에는 6명이나 되는 주인공은 물론 무대와 필살기의 입력방법 등이 있는데 이러한 설정의 결과에 따라서 완전히 다른 「무사도 열전」이 될 수도 있다고 한다. 그럼 각 설정들을 하나하나 자세하게 알아 보기로 한다.

우선 모험의 시나리오를 결정

이 시나리오의 선택에는 완전히 독립된 두가지의 시나리오 중 하나를 선택하도록 되어 있다. 하나는 일본이 무대가 되는 「사천강림지장(邪天降臨之章)」과 다른 하나는 전세계가 무대가 되는 「요화동곡지장(妖花動哭之章)」이다. 물론 플레이는 양쪽 모두 가능하며 「사천강림지장(邪天降臨之章)」에서는 오프닝부터 각 캐릭터들의 숨겨진 에피소드 등을 볼 수 있다.

두개의 스토리는 완전 독립

전투 중 필살기의 입력법 결정

전투 중에 사용하는 필살기는 기타 RPG와 같이 기술 이름을 선택하는 방법과 격투 게임과 같이 커맨드를 입력하는 방법 등 두 가지가 있다. 물론 이 중 하나를 선택하여 게임 중에 사용하게 되며 기술 자체의 차이는 전혀 없다. 다만 커맨드 입력 방법을 선택했다면 격투 액션과 같이 커맨드가 틀리게 되면 기술이 나오지 않는다.

좋아하는 입력 형태를 선택

○기술명 입력의 실전 예

커맨드 입력의 실전 예

전투 시스템 체크!

그러면 이번에는 실전 전투 시스템을 체크해 보자. 기본적인 전투 시스템은 격투 액션인 「사무라이 스피리츠」 시리즈를 답습했다고 생각하면 된다. 우선 전투에서의 행동 순서는 적과 아군에 관계없이 캐릭터의 민첩성에 따라 행동에 옮기게 된다. 캐릭터의 얼굴이 표시된 부분 바로 옆에 있는 것이 캐릭터가 행동하기까지의 시간을 나타내는 게이지이다.

○공격 순서가 된 캐릭터는 한발 앞으로 나와 전투 태세를 갖추게 된다

○붉은 게이지가 가득 차면 행동불능!

노여움(怒り)을 모아 잠재능력을 방출!

화면 아래 「노여움(怒り)」이라고 표시된 게이지는 캐릭터의 심적 상태를 나타내는 것으로 적의 공격을 받으면 계속 쌓여져 가게 된다. 게이지가 가득 차게 되면 일시적으로 공격력이 높아지게 되며 수행장에 가면 이 게이지가 가득 찼을 때만 사용할 수 있는 「초필살기」를 습득할 수 있게 된다. 다만 1회 전투가 종료되면 게이지는 다시 원점으로 돌아가게 된다.

초강력 필살기

속성의 의미!

지난호 챔프에서 소개했던 바와 같이 각 캐릭터들에게는 고유의 속성이 있다. 이 속성은 전투시 공격 효과를 높이거나 낮추는 등의 효과를 가지고 있으며 방어 역시 속성의 영향을 받게 되어 있다. 하지만 이 속성이 캐릭터에게만 한정되어 있는 것이 아니라 무기와 방어구에게도 부여되어 있음이 판명되었다. 그 효과는 캐릭터에게 속해 있는 속성과 같은 효과를 가지고 있으며 다만 캐릭터의 속성은 변경되지 않지만 무기나 방어구는 아이템을 이용하거나 단련소 등에서 변경할 수 있다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

수천가지로 변화하는 드래군 체크!

아젤 - 팬저드래군 RPG

팬저 드래군이라면 역시 드래군의 성장과 그에 따른 변형이 기대가 되기 마련이다. 이번 「아젤」에서는 새로운 4가지의 패러미터와 성장 시스템, 모델 체인지 등으로 수천가지의 변형이 가능하다.

타입 셀렉트 기능으로 드래군의 성격을 결정!

■제작사: RPG
■장르: 세가
■발매일: 97년 여름 예정
■발매가: 미정

「아젤」에서는 드래군에게 주인공의 의지를 전달해 자유자재로 형태를 변화시킬 수 있다. 게다가 이 형태변화에 따라 전투시 발휘할 수 있는 능력까지 변화시킬 수 있다. 이것이 바로 「아젤」의 신시스템인 「타입 셀렉트」 시스템이다. 방어력 심기력 기동력 공격력 등의 4가지 특징을 정점으로 어떤 특징을 강화하느냐에 따라 각기 다른 플레이어 고유의 드래군을 만들 수 있는 것이다. 이밖에도 「모델 체인지」와 「경험치에 의한 성장」이라는 두가지 성장요소가 추가되어 드래군의 모습은 수천가지로 변할 수 있는 가능성을 가지고 있는 것이다.

4개의 패러미터

플레이어는 자기 스타일에 맞는 드래군이 되도록 드래군에게 설정되어 있는 4개의 패러미터를 자유롭게 변화시킬 수 있다. 다만 방어 심기 기동 공격 등의 이 4가지 패러미터는 서로 상반되는 관계에 있어 한쪽을 증가시키면 다른 한쪽은 감소되도록 되어 있다.

타입	영향
공격력	기본적인 공격력 증가
방어력	기본적인 방어력 증가
심기력	강력한 바사크 공격이 증가
기동력	전투시 행동 게이지에 영향

이것이 「타입 셀렉트」 화면. 수치에 따라 드래군의 모습이 변화한다

새로운 전투 시스템

「타입 셀렉트」에서 어느 타입을 선택하느냐에 따라 적과의 싸움형태도 변하게 된다. 전투 중에도 변경이 가능해 보이므로 상황에 따른 신속한 판단력이 전투의 결과를 좌우하게 될 것이다.

공격형

수많은 적들이 출현했을 때 필요한 타입. 기동력을 함께 올리면 많은 적들을 상대하기 편리할 듯.

방어형

공격력이 높은 적을 만났을 때는 방어력을 올려 수비중심의 작전을 생각해 볼 수 있다. 동시에 공격력도 올려 반격의 기회를 노리자.

심기형

튼튼한 장갑을 가진 적이나 히트 포인트가 많은 적 등을 만났을 때 유용하다. 기동력을 함께 올려 재빠른 바사크 공격을 노리자.

기동형

파상공격을 받을 때는 기동력을 높여 재빠른 회피를 시도해 보자. 적에 따라 공격이나 심기를 병행해도 좋다.

여러가지 공중 액션을 기대!

지금까지 시리즈에서의 드래군 액션은 좌우로 롤링하는 정도가 전부였다. 하지만 이번 「아젤」에서는 더욱 다채로운 액션이 추가될 예정이다. 그 내용은 아직 밝혀지지 않았지만 드래군의 많은 액션을 통해 보다 실감나는 게임을 즐길 수 있게 될 예정이다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

Line up Line up Line up Line up SS

SEGA SATURN

룸메이트

-료코 인 섬머 버케이션-

리얼타임 커뮤니케이션을 추구하는 신감각 연애 소프트 「룸메이트」가 다시 돌아왔다. 새턴의 내장 시계 기능을 사용해 실제 시간과 같은 흐름 속에서 동거생활을 하는 기분을 즐길 수 있는 「룸메이트」의 속편!

■제작사: 시뮬레이션
■장르: 데이탐 폴리스타
■발매일: 97년 여름 예정
■발매가: 5,800엔

고교생활의 마지막 여름방학이다. 이번에는 둘만의 생활을 즐기는 것이 아니라 멋진 추억만들기! 전작과 달리 외출 시스템을 도입해 박물관과 동물원 등에서 데이트를 즐길 수 있으며 미니게임도 다수 등장할 예정이다.

다시 돌아 온 료코!

그것은 갑작스러운 일이었다. 아버지의 아는 분이 뉴욕으로 전근가시는 바람에 그의 딸인 료코가 우리 집에서 생활하게 된 것이다. 약간 덜렁대기는 하지만 한편으로는 뭐든지 적극적인 노력형이라고 할 수 있는 아이였다. 기묘한 이 동거생활은 처음에는 어색했지만 점차로 그녀를 단순히 '아는 사람' 이상의 관계로 만들어 주었다. 하지만 이별도

고교생활 최후의 여름방학!

돌연스럽게 찾아왔다. 어머님의 병환으로 그녀는 미국으로 날아간 것이다. 반년 후의 재회를 약속하고… 그리고 드디어 여름방학. 단 일주일 만의 시간밖에는 없지만 그녀는 다시 돌아 온 것이다.

밀도 높은 이벤트 다수!

전작과 비교해 기간은 매우 짧아졌지만 이벤트의 밀도는 그만큼 높아졌다고 할 수 있다. 선택지 결정에 따라 스토리는 물론 이벤트의 수도 크게 차이가 나게 된다. 중요한 것은 이러한 이벤트 등을 통해 그녀의 진면목을 알기 위해서는 한두번의 플레이로는 어렵다는 것. 게다가 여름방학이라는 특수성 때문에 같이 있을 수 있는 시간도 대폭 증가되었으며 심야에 일어나는 이벤트도 있다고 한다. 또한 이번에는 실내를 이동할 때 그녀를 만나지 못하면 일어나지 않는 이벤트가 많아 실감나는 동거생활을 즐길 수 있도록 만들어진다.

미니 게임과 회상 시스템!

이번에는 이벤트로 료코와 가까운 공원을 산책하거나 박물관, 동물원 등에서 데이트를 즐기는 것이 가능하다고 한다. 전작에 외출이라는 개념이 없었던 것과 비교하면 파격적인 시스템 변화라고 할 수 있다. 따라서 외출시 일어나는 여러가지 해프닝도 주요 볼거리가 될 것이다. 그리고 료코의 요청에 의해 가능한 가라오케 등 여러가지 미니게임과 자신의 방에서 있었던 추억을 회상하는 것도 가능하다고 한다.

반년을 미국에서 보낸 그녀는 어떻게 달라졌을까?

조금 성숙해 진 느낌도…

피곤으로 소파에서 잠들어 버린 그녀

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

© 1997 DATAM POLYSTAR

개성 만점 캐릭터 총출동!

와쿠와쿠7

물론 보통판은 5,800엔, 확장 램 카트리지가 동봉된 것은 7,800엔이다.하지만 이 가격의 의미가 없어질 수도… (주)우영시스템에서 정식판매가 적극적으로 추진되고 있기 때문이다.

■제작사: 격투 액션
■장르: 선소프트
■발매일: 97년 6월 20일
■발매가: 5,800엔

아케이드에서는 올해 초 네오지오로 발매되어 많은 격투가들을 매료시켰던 「와쿠와쿠7」. 그 새턴용 신착 화면과 새턴 오리지널 시스템이 공개되었다. 게다가 (주)우영시스템에서 정식발매를 적극적으로 추진하고 있어 국내 유저들을 들뜨게 하고 있다.

보너스군 출현!

이번 새턴용에서는 아케이드에서 사용할 수 없었던 게스트 캐릭터 보너스군과 최종 보스 페르난데스를 처음부터 플레이할 수 있다. 보너스군은 이 게임의 전신이라고 할 수 있는 「갤럭시 파이트」에 등장했으며 그 이름대로 보너스 캐릭터이다. 펀치나 킥은 사용할 수 없고 전신주같이

파이팅! 보너스군

새턴용 오리지널 요소 가득!

생긴 신체를 이용해 싸우게 된다. 페르난데스는 오래전 와쿠와쿠 볼과 요정의 힘에 의해 공원에 봉인된 거대 괴물. 이 모두 VS모드에서 사용이 가능하다.

공포의 페르난데스

새턴용 오리지널 모드 체크!

단순한 2인 대전 격투 액션은 많지만 이번 새턴용 「와쿠와쿠7」의 가장 큰 특징은 캐릭터 선택시 여러가지 설정이 가능하다는 것이다. 우선 공격력(POW)과 배틀 필드(VS STAGE)의 선택이 가능하고 와쿠와쿠 게이지의 상태(POW CHARGE MODE)를 조절할 수 있어 더욱 다양한 격투를 즐길 수 있다.

COM VS COM

또한 VS모드 안에는 격투 액션에서는 보기 드물게 CPU끼리 싸움을 시킬 수 있는 「COM VS COM」 모드가 가능하게 되어 있어 CPU끼리의 싸움을 관찰할 수 있다.

강력한 공격력!

필살기를 파워 업시키거나 도키도키 어택을 사용하려면 반드시 필요한 와쿠와쿠 게이지. 공격할수록 메터가 채워지게 되고 메터가 가득 차면 와쿠와쿠 게이지가 하나 채워진다.

각 캐릭터 고유의 필살기라고 할 수 있는 「도키도키 어택」

화면에 크게 「워닝(WARNING)」이라는 글자가 표시되는 파리파리 어택

L버튼 또는 공격버튼 모두 누르기로 발동하는 「슈퍼모드」

필살기 입력시 약, 강 버튼을 동시에 입력하면 그냥 필살기 보다 강력한 필살기가 가능

실전 강좌!

킥 버튼과 펀치는 공격 외에도 쓸모가 많다. 우선 상대방의 공격을 받아 날아갈 때 화면 끝의 벽에 부딪히기 전에 펀치 버튼을 눌러보자. 그러면 날아가던 캐릭터는 벽에 손을 대고 수비형태로 돌아가 그대로 착지하게 된다. 또한 같은 상태에서 킥 버튼을 누르면 벽을 차고 다시 그 공격 캐릭터 앞으로 날아가게 된다. 이때 공격 버튼을 누르면 공중 공격이 가능해 반격을 노릴 수 있다.

킥 버튼을 누르면…

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

SEGA SATURN

SEGA SATURN

Cheat Codes For Ss User!

AWW 천년제국의 흥망

●추가 BGM 셀렉트

작전 맵 중에 설정변경 화면으로 바꾸어 Y, Z, X, Y, 스타트의 순으로 버튼을 누른다. 이때 레벨 업 소리가 들리면 커맨드 성공! 이렇게 소리가 난 후에 음악 설정 화면에 들어가 보면 평소에는 고를 수 없었던 BGM이 추가되어 고를 수 있도록 되어 있

Y, Z, X, Y, 스타트

매지컬 호퍼즈

●어디든지 워프!

넓은 스테이지를 마음대로 돌아다니는 통쾌한 액션 게임 「매지컬 호퍼즈」. 게임 중간에 막혀서 더이상 진행이 안돼 답답하던 유저들에게 희소식. 간단한 방법으로 어디든 날아갈 수 있는 비법이다. 방법은 패스워드 입력화면에서 「EOAIAKBM」이라고 입력하는 것. 성공하면 최종 18스테이지를 시작으로 1~17스테이지 어디든 갈 수 있게 된다.

「EOA-IAKBM」 이라고 입력

창궁홍련대

●적중 판정이 작아진다

아케이드 모드의 파일럿 선택화면에서 스타트 버튼과 A버튼을 동시에 누르면 기체의 적중 판정이 작아져 적의 공격이나 적 자체를 피하기 쉬워진다.

●이동속도 업

아케이드 모드의 파일럿 선택화면에서 스타트 버튼과 B버튼을 동시에 누르면 기체의 이동속도가 약간 빨라지게 된다.

신세기 에반겔리온 2nd 임프레션

●무비 스킵

그동안 전투에 실패하여 한번 봤던 무비를 다시 또 보는 불상사를 겪었던 경우가 있을 것이다. 하지만 이제는 그렇게 하지 않아도 된다. 간단한 커맨드로 한번 보았던 무비를 건너 뛸 수 있는 커맨드가 발견되었다. 방법은 타이틀 화면에서 C, A, R, R, Y, A, L, L의 순으로 입력하는 것. 그러면 다음 선택 분기까지 자동으로 스킵된다. 물론 전투신에서는 통용되지 않는 비법이다.

타이틀 화면에서 C, A, R, R, Y, A, L, L의 순으로 입력

두근두근 메모리얼 셀렉션 후지사키 시오리

●시오리가 점을 쳐 준다

미니 게임인 「방향맞추기(あっち向いてホイ)!」을 시작해서 「시작할까요?(用意はいい?)」라는 메시지가 나온 상태에서 아무 것도 선택하지 말고 기다린다. 그러면 약 30초마다 「어떻게 할 거예요?(ねえ, どうしたの?)」라는 시오리의 메시지가 들려온다. 이것을 5번 반복하면 시오리가 플레이어의 오늘의 운세를 점쳐 준다.

이 화면에서 기다린다

●시오리의 감정조작

포토레이트 콜렉션에서 그래픽을 맨아래로 스크롤한 후 시오리의 얼굴이 다 보일 때까지 되돌아 간다. 이것을 몇번 반복하면 시오리의 감정이 점점 나빠진다. 또 한 반대로 시오리의 얼굴이 전체적으로 보이는 상태에서 계속 기다리고 있으면 기분이 점점 좋아져서 마침내는 「두근두근(ときとき)」 상태가 된다. 다만 이 비법은 탄생일, 여름 합숙, 식중독 그래픽에서는 불가능하다.

드디어 얼굴이 붉어졌다!

SS 액션리플레이 코드

●사이버 보츠

마스터코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
1P 무적	160D0024 0098
1P EX사용	160D02CA 3F00
1P 무기	160D0146 3000
2P 무적	160D0318 0098
2P EX사용	160D05BE 3F00
2P 무기	160D043A 3000

●중장기병 레이노스2

마스터코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
데미지 포인트	1606AC10 0000
페널티 포인트	1606AC16 0000
에너미 포인트	1606AC14 270F

●기동전함 나데시코

마스터코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
자신의 HP 최대	3606B9D2 007F
적을 일격에…	3606BAC2 0000

● 퀴바디스2

마스터코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
1번기 HP 최대	160F8AF0 270F
2번기 HP 최대	160F8AF2 270F
3번기 HP 최대	160F8AF4 270F
4번기 HP 최대	160F8AF6 270F
5번기 HP 최대	160F8AF8 270F
6번기 HP 최대	160F8AFA 270F
7번기 HP 최대	160F8AFC 270F
8번기 HP 최대	160F8AFE 270F

모집중

독자 CHEAT CODES

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프접수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 SS비법 담당자앞

새턴 동아리 소식

새턴동 사랑 새턴 사랑 세가 사랑

안녕하세요. 새턴동 회원 여러분! 시삽 전성현입니다.
그다지 재미있는게임이 없었던 것같은 5월 한달을 어떻게 보내셨는지 궁금하네요.
하지만 6월부턴 뭔가 달라질 것같은 생각이 안 드십니까? 새턴 게임을 다시금 바쁘게 할 날이 오기만 기다립니다. 5월엔 새턴동에 경사가 있었으니 드디어 게시물 10,000개 돌파. 회원님들의 끊임없는 사랑에 감사드릴 뿐입니다.
또 저희 모임속의 모임이였던 미소녀클럽이 드디어 독립했습니다. 미소녀클럽의 무궁무진한 발전이 있길 바라겠습니다.

게임 소감란

이 게임 소감란은 회원님들이 올려주신 동일게임의 소감을 한데 묶은 것입니다

그루브 온 파이트 (호열사일족 3)

5월달에 나온 게임 중 가장 많은 사랑(?)을 받은 게임입니다. 2D의 갈증을 풀어 준 그런 게임. 램팩 대응 게임. 일단 동영상은 음악에 맞춰 넘겨지는 한 장한장의 그림으로 봐 줄 만합니다. 일러스트는 잘 그려졌고, 옵션은 달랑 3개(아케이드, VS, 옵션). 이 게임은 둘이 팀을 짜서 하는 게임입니다. 리더와 도우미(?). 화려한 연속기에 이어나오는 화끈한 사운드. 스트레스가 팍팍 풀립니다. 또한 지금까지의 호열사일족과는 약간 다른 그래픽을 선사합니다. 기술 또한 멋지면서 황당하고, 스테이지 역시 잘 처리해 놨습니다. 중간중간에 이벤트도 있어서 지루한 감이 없습니다. 하지만 인내력 테스트엔 충분한 로딩이 기다릴 뿐입니다. 엔딩도 약간 썰렁하고.

스카이 타겟

새턴 유저들을 웃기고 울긴 게임입니다. 여러 평이 있었지만 약간 좋지 않다는 평이 일반적. 일단 오프닝은 그냥 볼만할 뿐입니다. 그리 감동적이진 못하죠. 게임 구성면은 오락실과 엇비슷한 수준으로 긴장감같은 게 약간 느껴지는 정도. 하지만 그래픽은 떨어집니다. 확연히 차이가 날 만큼(새턴의 한계). 새턴만의 오리지날 요소가 포함되어 있고 미사일 제한이 없습니다. 그냥 오락실의 느낌만 이식시켰을 뿐 그 외엔 정말 실망만 안긴 게임입니다.

신황권

SNK의 새로운 2D 격투게임. 일단 콤보가 난무합니다. 연속기로 재미를 느끼는 게임. SNK 게임엔 거의 필살기가 존재하듯 이 게임에도 존재하는데 매우 화려합니다. 캐릭터들도 신적인 존재들을 배경으로 만들어서 특이합니다. 하지만 램팩이 있어야겠죠?

토론의 장

●토론주제 : 새턴 최악의 게임

저조한 참여율로 약간 안타까웠습니다. 참여해 주신 분들께는 감사. 회원님들이 뽑아주신 영광스런 최악의 게임은?

1 파이팅 바이퍼즈 2 파이터즈 메가믹스
3 소닉 3D 블래스트
4 데이토나 USA 5 버철 캅 2

미소녀클럽

새턴동의 첫 소모임, 미소녀 게임과 미소녀들을 사랑하는 사람들의 모임이었던 미소녀클럽. 친목으로 똘똘뭉친 모임이었습니다. 이젠 미소녀클럽이라는 간판을 내걸고 작은 모임으로서 여러분 앞에 다가 섰습니다. 이번달부터는 미소녀클럽에 관련된 소식도 연재하기로 하겠습니다.
누가 방장… 아니 대표시삽인진 아시죠? 그 이름도 유명한 이한8047(이한)님이십니다. 미소녀클럽으로 가는 방법은 어디서든 「go shobby 34」입니다. 게임엔 과격한 격투나 시끄러운 아케이드만이 있는게 아닙니다. 아름다운 미소녀들과의 달콤한 데이트를 나눌 수 있다는것도 아시길 바랍니다.

정보 게시판

이달의 정보 게시판에 올라온 순수 정보 중 가장 조회수가 높았던 것 중에서 하나를 소개하겠습니다.

●올린이 : sonyplay(류승엽)97/05/16 23:39
오랜만에 정보를 올리네요. 이번엔 논쟁이 일어났던 바이오와 환상수호전에 대한 확실한 정보를 올립니다. 바이오 하자드는 쉐이딩이 들어가느냐 안들어 가느냐에 대한 논란이 많았는데 제가 동경 게임쇼 비디오로 본 바로는 플스와 거의 같은 수준이었습니다. 그리고 캡콤측에서는 쉐이딩이 빠질 수도 있다고 합니다. 그렇기 때문에 버파2때 쓰였던 3D면만 가지고 캐릭터 승부를 걸 수 있을 것으로 보이네요. 그러나 수정은 가능하다고 합니다. 더 선명하게 피와 행동이 묘사되며 약간의 스토리 변경과 분기점을 마련한다고 합니다.
환상수호전은 지난 11월 경에 이식 발표를 했었으나 이식 중단을 하고 2개월 후인 1월부터 이식에 들어 갔다고 합니다. 새로운 시나리오와 전쟁신, 캐릭터 추가 등등 이식도는 밝히지 않지만 꽤 이식이 된 것같습니다. 예정은 늦가을정도, 이식도는 120%정도를 목표로 한다고 합니다. 그리고 새턴으로 이식은 더욱 늦어 질 수도 있다고 합니다.

새턴인 기대 이식게임

라스트 브롱크스와 데드 오어 얼라이브의 발매일이 가까와 오자 갑자기 기대도가 높아졌습니다. 하지만 과연 그 기대를 만족시켜 줄 지는 미지수?

1 버철 파이터 2 그랜디아
3 D-서드 4 라스트 브롱크스 & 데드 오어 얼라이브
5 바이오 하자드

원작을 받쳐주지 못한 애니메이션 게임의 한계

기동전함 나데시코

필자 : 백종모(나우누리 ID : 판타그램)

기동전함 나데시코는 인기 TV 애니메이션을 연애 어드벤처 게임화하여 일본 현지에서 높은 기대를 보였고 국내 유저들의 기대도 상당했던 작품이다. 아마도 사쿠라 대전의 감동을 아직 잊지 못하는 새턴 유저가 많았던 탓이라고 생각한다.

게임이 아닌 원작을 위한 전투

나데시코를 처음 시작하면 화려한 오프닝과 주제가가 플레이어를 사로잡는다. '역시 기대에 부응하는 게임이구나' 하는 흥분으로 막상 게임에 들어가면 결국 약간의 허탈감을 느끼게 된다. 단순한 구성과 긴 로딩 등 쾌적하지 못한 시스템에서 처음에는 다소 실망할 수 있기 때문이다. 결론부터 말하자면 확실히 기대에 비해 떨어지는 게임이었다. 사쿠라 대전보다 완성도가 여실히 낮았고 에반겔리온처럼 애니메이션 특유의 분위기를 잘 살리지도 못했다. 실제로 각 스테이지 사이의 비주얼을 비롯해 원작에서 그대로 따온 부분에서는 원작 애니메이션의 느낌이 잘 전달되는 듯했지만 오리지널 스토리를 사용한 본 게임과는 약간 분리된 느낌이 없지 않다. 특히 각 장마다 펼쳐지는 배틀모드가 게임진행에 별다른 의미를 주지 못했다는 점이 아쉽다. 전투는 단지 스토리상 장을 넘어가기 위해 만들어졌다는 느낌이 들 정도로 수준이하였다. 원작의 스토리 진행을 맞춰주기 위한 전투, 무리하게 원작에서 따온 부분 등은 애니메이션 게임화의 한계를 벗어나지 못한 것이 아닌가하는 생각이 들게 만든다.

원작을 접해 보지 못한 유저에게는 실망!

그리고 국내 유저에게 어울리지 않는 게임이라는 것이 유감이다. TV판 애니메이션을 머리 속에 기억하고 있는 일본유저라면 몰입감이 더 크겠지만 원작 내용도 잘 모르고 일어도 잘 이해하지 못하고 접근하는 대부분의 국내 유저라면 단순히 데이트만 반복하고, 달성도만 올려 놓고, 뭔가 모자란 듯한 느낌으로 게임을 끝낼 수 밖에 없지 않을까 하는 생각이 든다. 그리고 주인공 아키토 텐카와는 이상하다는 생각이 들 정도로 말을 하지 않는데 주인공의 외모가 공개되어 있기 때문에 무언가를 가려줌으로써 게임의 감각이 사는 부분도 있을 수 있겠지만 이래서는 주인공의 성격을 도무지 짐작하기 힘들어지고 반쪽 대화로 인해 내용 파악도 까다로워진다. 대화 내용도 반쪽이 된 느낌이다. 연애 게임에서는 주인공의 대화로 성격을 파악하는 재미도 있는 것인데 매우 아쉬운 부분이다. 물론 원작 애니메이션을 훤히 알고 있는 사람이라면 더 재미있을지도 모른다. 그러나 꼭 국내 유저가 아니라도 보편성이라는 원칙 아래 원작을 못본 유저는 고려하지 않았다는 점이 아쉽다.

그래도 게임은 어느 정도 매력이 있고 몰입도도 높은 편이다. 나데시코가 가지고 있는 장점이라면 버철룸을 통해 이루어지는 풍부한 데이트 이벤트를 들 수 있다. 게임에서 실제 공략 가능한 여성 캐릭터는 총 8명인데 각 캐릭터마다 데이트 종류가 열가지 이상씩 갖추어져 있다. 버철룸에 대해 잠시 설명하자면 나데시코 승무원의 스트레스를 완화시켜주기 위해 뇌파를 이용하여 그 사람에 맞는 가상체험을 시켜주고 이성 승무원 사이에는 데이트 장소를 만들어주는 역할을 해주기도 하는 곳이다. 버철룸에서의 데이트는 대단히 자유롭다. 고대유적 탐사에서, 고교생이 되어 둘이 기분을 내보기도 하고, 연극의 남여 주인공이 되보기도 할 수 있다. 이 게임에서는 이런 버철룸 데이트라는 시스템을 높이 평가할 수 있다. 평범한 설정의 보통 데이트라면 장소나 상황 등 제약이 많은데 나데시코에서는 하고 싶은 것은 다 해봤다는 느낌이 들 정도였다. 물론 스토리나 전체적인 게임성과는 관계없이 연애 게임으로 만들기 위한 억지 설정이라는 면이 있기는 하다.

섬세한 심리묘사가 탁월!

그러면 이번에는 게임을 잘 모르는 분을 위해 진행을 조금 설명하고 장단점을 살펴보도록 하자. 우선 나데시코는 8장으로 구성되어 있고 각 장마다 프롤로그 뒤에 작전전까지 자유시간이 주어져 이때 마음에 드는 여성 캐릭터와 시간을 가질 수 있다. 데이트는 통신을 통해서 신청할 수도 있고, 호감도가 높은 여성은 자신이 직접 접근해 오기도 한다. 주인공과 소꿉친구인 히로인 유리카의 경우 초반부터 데이트 신청을 해오는데 주인공이 다른 여자를 사귀고 있을 경우 유리카와 다른 여성중 하나를 선택해야 하는 즐거운(?) 이벤트가 발생하기도 한다.

나데시코는 절대 양다리가 불가능하다. 엔딩을 보려는 캐릭터는 수많은 데이트를 하나도 빠짐없이 해놓아야 하기 때문이다. 모든 데이트와 이벤트를 마치면 최후에 숨겨진 데이트가 나타나고 그 다음에 고백 이벤트가 나온다. 시간이 끝나면 비주얼과 함께 스토리가 진행되고 배틀에 들어간다. 전투 결과에 따라 주인공 능력치에 변화만 있었다면 도키메키 메모리얼과 비슷했을지도 모른다.

플레이를 해보면서 나타난 장점은 여성 캐릭터의 심리묘사가 자세하다는 점이다. 이벤트도 다양하다보니 엔딩을 보려는 과정 중 한 캐릭터의 심성이나, 성격 파악이 완벽히 되어서 게임을 더욱 즐겁게 만들어 준다. 여성캐릭터와의 대화부분은 오리지널 스토리라고 하는데 원작을 아는 사람은 더 재미있을 것이다. 그리고 연애 게임에서 중요시되는 캐릭터 문제인데 솔직히 말해 극과 극이다. 히로인인 유리카나, 루리 등 몇명의 캐릭터 설정은 상당히 좋다. 하지만 일부 캐릭터들 엔딩을 보고 나면 더 이상 게임을 해야할지 갈등이 생길 정도다. 특히 메구미 같은 캐릭터는 정말 최악이라고 할 수 있다. 애니메이션으로 여성 캐릭터 전원이 미소녀일 필요는 없지만 연애 게임으로서는 미소녀 캐릭터가 많을 필요가 있다. 역시 이 부분도 게임화에서 발생한 문제점 중 하나이다. 그리고 남성 캐릭터가 다수 있지만 게임상 빠듯한 시간 때문에 제대로 만나볼 기회도 없다. 원작에서는 남성캐릭터의 성격 등이 상당히 재미있게 되어 있는데 이 부분을 좀더 활용할 수 있었다면 좋았을 것이다.

캡콤의 마스코트

「고우키」를 찾아라!

대부분의 캡콤 게임에 라스트 보스나 히든 캐릭터로 각광을 받아 온 「고우키」. 그 뛰어난 캐릭터성 때문에 메인 캐릭터가 아님에도 「고우키」의 인기는 류나 켄 등에 비해 절대 떨어지지 않는다. 「스트리트 파이터 2X」에 처음으로 등장한 것으로 알려져 있는 「고우키」. 그러면 각 게임에 등장하는 고우키의 출현 방법에 대해 알아보자.

사이버 보츠

출현방법

「사이버 보츠」에서 고우키를 볼 수 있는 방법은 두가지가 있다. 우선 레벨을 4 이상으로 설정 해 놓고 컨티뉴 없이 클리어하는 것. 물론 이것은 약간 어렵다. 하지만 왕초보자라도 「사이버 보츠」에서는 고우키를 만날 수 있도록 배려해 놓았다. 두번째 방법은 아케이드 모드에서 99회 플레이를 기록하는 것. 난이도도 관계없고 물론 승패에도 관계가 없다. 그냥 많이 하다보면 나타나게 되어 있다.

스트리트 파이터 제로2

출현방법

우선 「고우키」에 커서를 맞추고 스타트를 누른다. 그 다음에 아돈 → 겐 → 사쿠라 → 로즈 → 소돔 → 단 → 가이 → 로렌트 → 사쿠라 → 로즈 → 버디 → 고우키의 순으로 커서를 이동시키고 스타트를 누르면 「고우키」를 선택할 수 있다. 그리고 이 커맨드는 한번 성공하면 다시 할 필요없이 스타트만으로 「고우키」를 고를 수 있게 된다.

X-맨

출현방법 (1P)

우선 캐릭터 선택화면에서 커서를 스파이럴에 1초 정도 고정시킨다. 그 후 실버 → 사무라이 → 사일록 → 코로사스 → 아이스맨 → 코로사스 → 사이크롭스 → 울브린 → 오메가 레드의 순으로 커서를 이동시키고 마지막으로 실버 사무라이에 커서를 맞추고 1초동안 그대로 둔다. 그 다음에 약K + 강K + 강P를 동시에 누르면 「고우키」를 고를 수 있다.

출현방법 (2P)

캐릭터 선택화면에서 스톰에 커서를 맞추고 1초동안 그대로 둔다. 그 다음 사이크롭스 → 코로사스 → 아이스맨 → 센치넬 → 오메가 레드 → 울브린 → 사일록 → 실버 사무라이의 순으로 커서를 움직이고 마지막에 스파이럴에 커서를 맞추고 1초동안 그대로 둔다. 그 다음 약K + 강K + 강P를 동시에 누르면 「고우키」를 고를 수 있다. 하지만 X-맨에서 「고우키」를 고르는 방법은 매우 어려운 편이므로 주의가 필요하다.

스트리트 파이터 제로

출현방법1

우선 옵션에서 레벨을 5로 설정한다. 그후 노컨티뉴로 아케이드 모드에서 라스트 보스를 쓰러 뜨리면 「고우키」가 난입해 오며 이 고우키를 쓰러 뜨리면 고우키를 고를 수 있다.

출현방법2

커서를 「?」에 맞추고 L버튼을 누르면서 아래의 커맨드를 입력한다.

● 1P측 : ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓
+ X, Y 버튼을 동시에 누르면 (1P 고우키)
+ A, B 버튼을 동시에 누르면 (2P 고우키)

● 2P측 : →, →, →, ↓, ↓, ↓
+ X, Y 버튼을 동시에 누르면 (1P 고우키)
+ A, B 버튼을 동시에 누르면 (2P 고우키)

스트리트 파이터 리얼배틀 온 필름

출현방법

우선 옵션에서 게임의 난이도를 5로 정하고 「스트리트 배틀」 모드를 컨티뉴 없이 깬다. 그 다음 「무비 배틀」 모드 이외의 캐릭터 선택화면에서 ↑, B, ↓, Z, →, X, ←, Y의 순으로 재빨리 입력한다. 성공하면 고우키가 나타나고 고를 수 있게 된다.

슈퍼 퍼즐 파이터2X

출현방법(1P)

커서를 모리간에 맞추고 스타트 버튼을 누르면서 ↓, ↓, ↓, ←, ←, ← + A 버튼을 누르면 고우키를 고를 수 있다.

출현방법(2P)

커서를 펠리시아에 맞추고 스타트 버튼을 누르면서 ↓, ↓, ↓, →, →, → + A 버튼을 누르면 고우키를 고를 수 있다.

SEGA SATURN

천(千)의 얼굴을 가진 Nintendo 64의 기능

G.G.Lee

총평

이번달에는 64DD의 발매연기와 캡콤의 「바이오 하자드」가 「닌자 하자드」라는 가칭으로 닌텐도 64로의 발매를 검토하고 있다는 뉴스가 있었다. 64DD의 연기설은 실망스런 소식이지만 캡콤이 보이고 있는 이같은 움직임은 이제 서드파티들도 닌텐도 64의 가능성을 간파하고 서서히 호감을 갖고 있는 것을 단적으로 보여주는 것이다. 캡콤을 필두로 앞으로도 많은 서드파티들의 참여가 있길 바라며 하루빨리 꿈의 주변기기 64DD가 발매됐으면 하는 바램이다.

게임 비하인드 스토리

아시아로 주목! 64DD 진상

홍콩에서 발행되고 있는 주간지 '아시아위크(ASIA WEEK)' 4월 18일호에서는 N64 유저라면 상당히 관심을 갖게 한 기사가 게재되었다. 내용은 닌텐도 사장인 야마우치씨의 인터뷰 기사인데 기사 중 사장은 64DD에 관해서

①64DD에는 모뎀이 탑재되어 있어 유저끼리 데이터 교환이 가능하며

②64DD는 장래적으로 위성회선을 이용하게 된다.

③편의점 로손에서의 소프트웨어 공급은 통신회선을 이용해 기존과 다른 시스템으로 고가의 디스플레이 없이 설치할 수 있게 된다.

라고 설명했다고 한다. 그러나 야마우치 사장이 그렇게 말한 적이 없으며 사실과 무관한 것으로 밝혀졌다. 도대체 어느쪽이 진실인가?

닌텐도 64를 비방하는 사람들은 서드파티의 지원 부족에서 발생되는 소프트 부족 문제를 지적하고 이러한 요인으로 인하여 닌텐도는 소니를 앞지를 수 없다고 주장하곤 한다. 하지만 닌텐도는 이러한 비방에도 개의치않고 '양 보단 질이다'라는 자세를 계속해서 고수할 것으로 보인다.

또 다른 논쟁의 요소는 닌텐도64가 카트리지를 사용한다는 점이다. 「슈퍼마리오64」에서 보였던 것처럼 웅장한 게임이 카트리지로 충분히 표현 가능하다는 것은 분명 놀랄만한 일이다. 하지만 카트리지는 용량의 한계점으로 빠르게 접근하고 있다. 용량 확장에 필요한 자리는 아직 남아 있지만 닌텐도측도 비디오 게임에서 방대한 데이터의 사용이 중요하다는 것을 인정하고 있다. 닌텐도사는 카트리지 방식을 옹호하기 위해 많은 데이터 용량이 게임에 도움이 되지 않는다는 것만을 주장하는 입장은 아니다. 이러한 이유 때문에 64DD를 발매하게 된 것이다.

64DD의 가장 큰 매력

64DD의 가장 큰 장점은 CD와는 달리 디스크에서의 읽기, 쓰기가 가능하다는 것인데 게임을 즐기는 데에 있어서 이것이 함축하고 있는 의미는 엄청나다. 대용량을 저장할 수 있으며 데이터를 마음대로 입력, 삭제하는 것이 가능하므로 게임 개발자들은 그들이 원하는 어떠한 게임이라도 개발할 수 있는 환경을 가지게 될 것이다.

새로운 캐릭터와 레벨, 텍스처, 퍼즐 등 개발자가 상상만으로 그릴 수 있는 것들을 이제 실현시킬 수 있게 되므로 놀라울 정도로 자유롭고 새로운 게임들이 등장할 것이다.

또한 6배속 CD롬과 동등한 처리속도는 64DD의 또다른 장점이다. 64DD는 데이터를 순식간에 드라이브로 읽어 올 수 있게 되어 보다 많은 용량을 빠른 속도로 지원할 것이다.

이제 서드파티가 개발하는 게임들이 발전하면서 PC 게임에 버금가는 막대한 용량의 게임들이 많이 개발될 것으로 보이는데 닌텐도는 이 주변기기가 지금까지 등장한 어떤 부가 입력장치보다 많이 팔릴 거라 기대하고 있으며 64DD가 발매될 때 쯤이면 카트리지만을 고수하지는 않을 듯하다.

N64 하드웨어 복습

① N64의 중앙 카트리지 슬롯은 게임 롬팩을 꽂는 부분이고 64DD 대용량 저장기기를 위한 확장 포트로서의 역할을 하며 PCB의 밑면을 통해서도 확장할 수 있다.

② N64의 CPU는 93.75MHZ의 속도를 가지는 64비트 밉스 커스컴 R4300이다. 가속시키지 않은 PC와는 달리 엄청나게 빠른 이 CPU의 데이터 처리력은 아무리 큰 대용량의 그래픽을 처리하더라도 결코 느려지지 않는다.

③ 정말 자랑할 만한 리얼리티 엔진 보조 프로세서는 고성능의 SGI 워크스테이션을 위해 디자인한 멀티미디어 엔진을 N64용으로 재디자인한 것으로 62.5MHZ의 속도로 작동한다. 이 프로세서는 두 부분으로 나뉘어져 있는데 모든 입체 평면을 계산해 주는 리얼리티 엔진 신호 프로세서와 화면상에 나타나는 모든 것을 그려주는 리얼리티 디스플레이 프로세서로 구성되어 있다.

④ N64는 D램으로 디자인된 램버스 방식의 4MB 램을 가지고 있다. 이 통합되지 않은 메모리 시스템은 사운드와 게임 로직, 그리고 그래픽 데이터를 분담하여 처리한다. 그리고 장래에 등장할 보조 64DD램과 결합하여 작동할 것이다.

유저 의식 조사로 본 「현대컴보이64」의 방향

- 금강기획 개최 초.중학생 유저 좌담회에서 -

바야흐로 현대전자의 '현대컴보이64'의 정식 발매를 앞두고 현대 계열사인 금강기획이 광고 기획에 돌입한 것으로 알려졌다. 금강기획은 광고업계에 있어서 독특한 아이디어와 뛰어난 추진력으로 광고계에서도 인정을 받고 있는 기업이다. 금강기획이 이번에 챔프독자 10명의 초.중학생을 대상으로 실시한 집단 토론은 오는 7월 1일부터 시행되는 현대컴보이64의 발매에 대한 효과적인 광고를 하려는 의도로 정차섭 차장의 진행 하에 토론이 진행됐다.

닌텐도64의 문제점 해결 시급

이번 좌담회에 참가한 학생들은 대부분 가정용 게임기를 보유하고 있어 현대컴보이64에 대해 상당한 관심을 가지고 있었다. 이들은 초기 8비트 게임기부터 시작해 16비트, 그리고 32비트의 게임을 플레이해 본 적이 있으며 챔프 독자인 만큼 게임에 대한 얘기라면 모르는 것이 없을 정도로 그 방면에서는 매니어였다.

우선 유저들은 기존에 현대전자가 8비트나 16비트를 유통했을 당시의 유통 구조와 홍보에 관해서 의견을 나눴다.

8비트 미니컴보이와 16비트 슈퍼컴보이를 정식 유통한 현대전자의 홍보는 대체로 활발한 편이었다. 그 당시에는 오히려 일본어에 대한 규제도 없고 시장도 작았기 때문에 TV광고는 물론 판촉용 책받침들을 나눠주었다. 그렇지만 8비트 미니컴보이의 경우에는 유사품이 상당히 많았는데 그 방면에 관심을 갖지 않은 일반인이었다면 미니컴보이와 다른 유사품을 틀림없이 혼동했을 것이다. 업계측의 유통구조에 대해서는 총판에 물품을 일임해서 그 총판이 모든 것을 책임지고 유통시키도록 하는 구조를 가졌다. 좌담회를 가진 유저들은 나이가 어린 관계로 이러한 유통과 홍보 대해서 자세하게 알지 못했는데 이번 현대컴보이64를 유통할 경우 대대적인 홍보를 벌일 것과 보다 체계적인 유통 구조를 갖기를 희망했다. 또한 게임 매니어보다 게임을 전혀 모르는 일반인들의 관심을 갖게 하는 것도 필요하다고 덧붙였다.

그리고 유저들은 현재 닌텐도64보다 플레이 스테이션 쪽을 더 선호하는 것으로 나타났는데 이는 플레이 스테이션에 소프트웨어가 많고 값도 저렴해서 비교적 보편적이라는 이유를 꼽았으며 카마가 정식 발매를 하고 있어 A/S 문제 등도 만족스럽다는 의견을 보였다. 이에 플레이 스테이션의 인기를 꺾을 수 있는 현대컴보이64의 극복점으로 소프트웨어의 풍부를 최선책으로 꼽았으며 그 다음이 가격적인 문제, A/S 문제 등을 꼽았다.

닌텐도64가 플레이 스테이션에 압도당하는 것은 뭐니뭐니 해도 소프트웨어의 부족을 큰 이유로 잡을 수 있는데 그 외에도 CD에 비해 카트리지의 가격이 비싸고 용량이 적기 때문에 유저들이 크게 선호하지 않고 있으며 RPG 등 소프트웨어의 장르에 제한적인 면이 상당히 많기 때문인 것으로 드러났다. 이런 문제점들을 극복하는 것이 시급한 것으로 유저들은 입을 모았다.

조건만 맞으면 구입 가능

그리고 현재 게임에 대한 제반적인 문제점과 불만점을 토론할 때에는 유저들 대부분이 용산의 단속 문제 때문에 CD를 구하기가 어렵다고 말하고 정식루트가 아니기 때문에 일본 현지가격에 비해 상당히 비싸다고 말했다. 이에 대해 정식으로 발매를 하고 있는 카마에 대해서는 소프트웨어가 한정되어 있고 미국판 소프트웨어이기 때문에 흥미도가 떨어진다는 점도 문제점으로 지적했다. 특히 불법 게임물들의 문제점으로 하드웨어에 대해서는 A/S 문제를, 소프트웨어에 있어서는 고가의 문제를 들었다.

N64가 국내에 정식으로 도입될 경우, 구입 여부에 관한 사항에 대해서는 유저들은 현재 갖고 있는 기종을 당장 바꿀 생각은 없지만 대작들이 N64용으로 발매될 경우(예를 들면 「젤다의 전설64 등」의 RPG) N64 구입을 고려해 보겠다고 답변했다.

유저들은 이런 광고를 원한다

금강기획측은 광고에 대한 문제도 토론했는데 N64의 장점이 될 수 있는 64비트에 촛점을 맞출 것인가, 그렇지 않으면 아날로그 스틱에 촛점을 맞출 것인지 유저들의 의견을 들어보았다. 유저들의 경우에는 아날로그 스틱의 360도 자유회전을 부각시키는 편이 더욱 효과적이라 의견을 모았고 N64의 TV 광고를 맡을 연예인으로는 각각 김혜수, 김지호, 심은하, 김국진, 최진실, 최지우 등을 꼽았다.

대대적인 홍보 전략

비록 몇몇의 학생들에 한해 행해진 조사였지만 초.중학생의 게임에 대한 성향을 비교적 잘 알 수 있었다. 게임기를 이용하는 주된 계층인 만큼 그들은 게임기에 대해서 무척 예민한 반응들을 보였는데 오피니언 리더라고 할 수 있을 만큼 그들의 입김은 세다. 따라서 어떻게 이들의 입맛에 잘 맞게 홍보하느냐가 앞으로의 현대컴보이64의 커다란 생존의 문제라 할 수 있겠다.

현대컴보이64는 오는 7월 1일부터 정식 발매될 예정인데 TV 광고는 물론, 신문 전면 광고, 잡지 광고 등 대대적인 홍보에 나설 것으로 보인다. 또한 관련 이벤트도 고려 중인 것으로 알려져, 길거리 농구 등 다양한 행사가 벌어질 전망이다.

이번 집단 토론의 경우, 유저들은 대부분 앞서 거론된 이유들 때문에 현재 카마플스가 정식으로 발매하고 있는 플레이 스테이션을 선호하는 경향이 뚜렷했다. 그렇지만 점점 8비트에서 16비트, 그리고 32비트로 계속해서 게임기를 바꿔 온 이들은 이제 64비트로의 전환을 꿈꾸고 있으며 현대컴보이64용 대작이 나올 경우 현대컴보이64의 구입도 고려할 수 있다는 것을 강력하게 시사했다.

N64 Line up

하늘을 날으는 자동차!

에어로 게이지

아스키의 닌텐도64 참입 제 1탄 레이스 게임. 3D 스틱 대응이므로 머신을 미묘하게 조작할 수 있을 것이다. 또한 기존의 레이스 방식을 뛰어넘는 시스템과 시속 300킬로미터를 넘는 하드한 레이스를 기대해 보자.

■제작사: 아스키
■장르: 레이스
■발매일: 97년 여름
■발매가: 미정

근미래를 무대로 한 레이스 게임 「에어로 게이지」가 닌텐도64로 등장한다. 3D 폴리곤을 구사한 박진감 넘치는 영상과 신감각 레이스 게임을 체험할 수 있게 된다. 튜브 속을 빠져나가거나 공중을 나는 등 기존 레이스 게임의 틀을 벗어나 생각지도 못했던 주행을 경험하게 될 것이다.

5종류의 머신 소개

플레이어가 조작할 머신은 근미래지향 머신인데 공중을 나를 수 있도록 디자인되었다. 또한 에어카는 모두 5대인데 각각 특징이 있다. 예를 들면 선회능력을 중시한다든지, 스피드를 중시하는 머신 등 각각의 성능이 다를 것으로 보인다.

프사하
검은 몸체의 디자인으로 조금은 기분 나쁜 머신. 5종류의 에어카 중 소형에 속한다

게즈멕스
가장 큰 몸체로 선회능력은 떨어지지만 스피드 중시의 머신

미티아
'유성(流星)' 이라는 뜻의 이름이므로 스피드는 가장 빠를 것으로 기대된다

인터셉터
'영격기'라는 뜻을 가진 머신으로 순발력은 높을 것으로 예상된다

제로(글루브 라이더)
가장 작은 소형. 가벼운 몸체로 선회 중시 머신

하늘끝까지 달리는 거야

달릴 수 있는 장소는 각양각색

종래의 레이스 게임은 노면에서밖에 달릴 수 없었지만 이 게임에서는 공중에서도 달릴 수 있는데 지면에서 달리는 것보다 훨씬 빨리 달릴 수 있다. 따라서 라이벌 머신을 좌우에서 추월하는 것외에 상하의 공간을 이용해 추월할 수도 있고 다양한 공격도 가능하다. 그러나 공중을 달리다 보면 갑자기 나타나는 터널과 튜부 상부에 부딪히기도 하기 때문에 스릴 만점이다.

공중 코스

결승! 대전플레이!

혼자서 플레이하는 것도 재미있지만 누군가와 대전하는 것은 더욱 재미있을 것이다. 이 게임에서는 화면을 상하로 2등분해서 대전을 할 수 있다. 연습을 충분히 한 다음 대전상대와 실력을 겨뤄보자. 지금 상황에서는 콘트롤러팩 대응이 예상되므로 자신의 주행 데이터를 기록해 두고 친구들과 레이스시키는 것도 가능할 것으로 보인다.

대전모드

4개의 코스 완전 분석

이 「에어로 게이지」에서는 5종류의 코스가 수록될 예정이다. 그 중 정보가 공개된 4개의 코스를 먼저 감상해 보자.

더글러그

초보자가 연습을 하기 위해 가장 적당한 코스. 안쪽으로 경사진 코너, 비탈길, 내리막길, 튜브, 터널 등이 코스의 각 포인트에 배치되어 있다.

조작감각을 익히기 위해 가장 적당한 코스

시노와폴리스 15124

네온이 아름답고 호화로운 거리를 주행하는 코스. 도중에는 분기점이 있어 플레이어가 임의로 고를 수 있게 되어 있다. 이 코스에서만 2개의 버전이 있다.

홍콩의 밤 거리를 연상시키는 코스

시노와폴리스 43310

시노와폴리스15124와 같이 밤 거리를 달리는 코스. 난이도는 상당히 높다. 코스 전체에 긴 직각으로 되어 있는 곳이 많아 드리프트 등의 테크닉을 요하는 코스이다.

혹시 중국이 아닐까?

아이스크림 서키트

근미래의 도시로 만들어진 코스. 고저차가 심하고 전체적으로 코스의 폭이 좁은 것이 특징이다. 빠른 판단력과 정확한 조작을 요하는 고난이도 코스.

빠른 판단을 에어한다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

긴급명령, 폴리곤으로 이미지 쇄신하라!

파워리그64

더욱더 실감나는 야구를 즐길 수 있는 게임으로 기대를 모으고 있는 「파워리그 64」. 3D 시점과 폴리곤의 이용으로 현장감 넘치는 것은 물론, 초보자를 위한 여러가지 독특한 시스템들이 기용돼 야구를 어렵게만 생각한 유저들에게 기쁨을 줄 것으로 보인다.

NINTENDO64

■제작사: 허드슨
■장르: 야구
■발매일: 미정
■발매가: 미정

시리즈 최신작은 구장과 선수가 폴리곤으로 묘사되어 있는 것 외에 애니메이션에 의해 선수의 세세한 움직임도 재현하고 있다. 그밖에 지금까지는 피처가 던진 공의 고저의 개념이 없었는데 N64용에서는 공의 고저차와 변화구를 채용해 3D 시점에서 플레이할 수 있게 된다.

플레이어의 감정을 읽는 시스템

3D시점으로 실제 플레이에 가까운 감각으로 시합을 즐길 수 있는 것 외에 여러가지 시스템을 도입했다. 그 중에서도 특징적인 것이 상대의 피처가 어느 코스로 어떤 변화구를 던지는지를 알 수 있는 '피칭 스쿠프 시스템'과 투수가 던지는 순간에 어느 높이로 던질 것인가를 아는 초보자용 2종류 시스템이 채용되어 있다.

이것을 이용해 상대 투수가 어느 코스로 던질지를 알게 되므로 타자는 공의 높이에 맞게 상, 중, 하 3단계의 높이로 배트를 휘둘러 히트와 홈런을 노린다.

홈런을 친 직후의 화면. 화면이 바뀌면서 타자의 등 뒤로 공이 날라간다. 리플레이하면 이 장면을 한번 더 볼 수 있다

사실적 야구에 최대 근접

○○어느 높이에서 어떤 변화구를 던질 것인가 한눈에 알 수 있는 피칭 스쿠프 시스템. 플레이할 때 상대의 배구를 읽을 수 있다

초보자에게도 쉽게 공의 높이를 표시해 주므로 상당히 도움이 된다

스윙의 고저와 스탠스의 방향을 고른다

공 격 편 타자는 공의 높이에 맞춰 3D 스틱을 상하로 눌러 스윙의 고저를 변화시킬 수 있다. 이 외에도 3D 스틱의 좌우를 눌러 스탠스를 다르게 하고 내각과 외각의 공을 배트에 맞기 쉽게 한다.

○○고저로 나눠서 친다

○내각으로 들어오는 공을 치기 쉽도록 앞발을 당겨 스윙

3D 스틱으로 필더를 움직인다

수 비 편 수비의 경우, 플레이어는 볼에 가장 가까운 필더를 3D 스틱으로 조작한다. 잡기 어려운 공은 3D 스틱으로 방향을 정하고 Z 트리거나 R 버튼을 눌러 날아서 잡는다.

○Z 트리거를 눌러 3D 스틱을 누르면 볼을 든 채로 움직인다

○타이밍에 맞춰 조작해서 볼을 잡는다

97년 최신 데이터

등장하는 12구단의 선수 데이터는 현재 행해지고 있는 일본 시즌 최신의 것이다. 트레이드 등으로 이적한 선수는 물론, 새롭게 등장한 오오사카, 나고야 돔에서 플레이한다.

ナゴヤドーム

나고야 돔

피처 선택화면

ピッチャー選択

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

게임에서 발견!!

타마고치GB

새로운 요소가 속속들이 들어오고 있는 GB용 타마고치. 이번에는 시간경과에 따른 새로운 정보가 들어와서 흥미를 끌고 있다. 또한 타마고치 경진대회와 세이브 기능도 있다니 더욱 기대된다. 타마고치로 인해 미니컴보이가 절판되는 상황이 벌어지지는 않을까, 심히 걱정되는 바이다.

GAME BOY
■제작사: 반다이
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 6월 27일
■발매가: 4286엔

이 「게임에서 발견!! 타마고치」는 120초가 1시간이 되고 약 50분으로 하루가 경과하는 것으로 설정되어 있다. 이러한 변경에 의해 타마고치의 성장 스피드가 상당히 상승할 것으로 보인다.

시계와 체크 메터 충분 활용

그렇지만 타마고치의 하루가 약 50분으로 변경되어서 처음에는 시간 감각에 조금 당황할지도 모르겠으나 화면에 아날로그 시계와 태양의 움직임이 표시되어 있으므로 자세히 체크하면 큰 문제는 없을 것

오전 9시. 왼쪽 상단을 보면 시계와 태양 표시가 있다

시계 — 현재 시간을 나타내고 있는 시계

태양 — 정식 명칭은 '시간대 아이콘'. 태양의 움직임으로 오전인지 오후인지를 알 수 있다

최고속 성장에 경기대회까지!?

체크 메터

타마고치의 배고픈 상태, 기분외에도 지능, 건강, 예절 등이 표시된다

이다. 또한 타마고치의 나이와 상태, 기분 등 상세한 사항을 알고 싶을 때에는 체크메터를 선택하면 확인할 수 있다.

잠깐만 조용히 해줘! 전원 오프

피치못할 사정이 생겨 타마고치를 중단해야 하거나 기르기에 질리면 도중에 전원만 끄면 되는 편리한 기능도 있다. 예를 들면 학교에 가기 위해서 집에 놔둘 경우 집에 돌아오면 타마고치가 죽어 있는 경우가 많은데 그 때는 전원을 꺼 둔다. 게임중은 항상 자동적으로 세이브되므로 다시 게임을 시작하면 그 다음부터 플레이 할 수 있다.

타마고치가 볼일을 보고 있을 때 전원을 끄면…?

타마고치 경기대회

이 게임에서는 타마고치를 기르는 주된 내용인 육성과는 달리 경기 대회 모드가 준비되어 있다. 이것은 타마고치의 성장 결과를 비교할 수 있어서 그 능력을 겨루는 것이다.

게임에서 발견!! 타마고치 육성과 경기 관계

2개의 부문에 3종목 경기 출전

타마고치 경기 대회 모드는 코도모치 부문과 어덜트치 부문으로 나누어져 각각 '타마고치 레이스(たまごっちレース)', '학력 콘테스트(學力コンテスト)', '뷰티 콩코르(ビューティコンクール)' 3종목에 승부를 겨루는 것이다.

① 타마고치 레이스

4마리의 타마고치가 경주를 하는데 레이스는 예선, 준결승, 결승전으로 나뉘어져 2위 안에 들어가면 다음 레이스로 진행된다. 레이스 중에 타마고치가 힘들어하면 버튼을 연타해 보자. 그러면 타마고치의 체력이 조금은 회복될 것이다.

땀을 뻘뻘 흘리면서 골인 지점을 향해 열심히 뛰고 있는 타마고치

② 학력 콘테스트

타마고치에게 산수문제를 내어서 풀게 하는 경기. 결승전으로 갈수록 보기의 수도 많아진다.

예선은 보기가 2개라 조금 쉽다

③ 뷰티 콩쿨

출전하는 타마고치는 전부 8마리. 타마고치의 용모와 표정을 겨루는 콩쿨. 백점만점으로 심사가 진행되며 가장 높은 점수를 얻은 타마고치가 우승한다. 캐릭터에 따라서 점수가 변하는 것이다.

각각 62점과 48점을 받았다

그래픽	
캐릭터	
흥미도	
독창성	

타마고치보다 더 재미있는 몬스터 키우기

포켓 몬스터2

적색과 녹색의 2종류 게임으로 화제가 되었던 「포켓 몬스터」의 속편이 등장한다. 이번에는 금과 은 2종류인데 전작보다 훨씬 많은 포켓 몬스터와 기술이 늘어나 더욱 흥미를 끈다. 전작과 비교를 통한 이번작의 매력을 알아본다.

GAME BOY
■제작사: 닌텐도
■장르: RPG
■발매일: 97년 여름 예정
■발매가: 미정

속편의 흥미 철저 분석

일본에서는 카드로도 인기를 끌고 있는 「포켓 몬스터」. 포켓 몬스터를 잡아 싸움을 시키면서 키우는 것이 이 게임의 내용이다.

그 속편은 어느 소년이 포켓 몬스터 도감을 완성시키는데 그 소문을 들은 주인공 소년이 포켓 몬스터를 모으러 여행에 나선다는 것이다. 게임의 메인이 되는 것은 물론 포켓 몬스터 수집이다.

일본의 고궁같은 장소들이 배경이 된다

새끼를 낳는다?

전작에서도 몇마리에 한해서 암컷과 수컷의 구분이 있었지만 이번 속편에서는 모든 포켓 몬스터에 암컷과 수컷의 구별이 있어 같은 종류의 포켓 몬스터끼리 알을 낳아 새끼를 늘릴 수 있게 된다. 좀처럼 출현하지 않는 귀한 포켓 몬스터도 암수를 갖게 되면 많이 늘릴 수 있는 것이다. 전작에서 모아 놓은 포켓 몬스터의 성별은 어떻게 될지는 미정이지만 게임 중에 한마리밖에 등장하지 않던 포켓 몬스터도 증가할 것이다.

시계 기능내장

이번 카트리지에는 시계 기능이 내장되어 있다. 구체적인 기능에 대해서는 아직 불분명하다. 추측해 보면 알이 태어나기까지나 알이 부화될 때에 시간이 정해져 있을지도 모른다. 그리고 야행성인 포켓 몬스터를 밤에만 만난다고 하는 설정과 포켓 몬스터에만 국한된 것이 아니고 몇시에 어디서 만나자고 하면 그 시간에 이벤트도 벌어질 것으로 보인다.

수컷 암컷

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

전작과 이번작의 비교

2편에서는 새로운 기능도 추가되지만 기존의 기능이 더욱 파워 업되어 계승된 것도 많다. 어떤 기능에, 어떤 새로운 요소가 첨가되어 있는지 알아보자.

통신교환 가능

전작에서도 호평을 받았던 통신 케이블을 사용한 포켓 몬스터의 교환과 대전. 물론 이번에도 가능하다. 교환은 전작의 어느 색이라도 가능하다. 대전에 관해서는 색의 구별은 없지만 전작끼리, 2편끼리 해야 한다. 즉, 전작의 포켓 몬스터와 2편에서 새롭게 등장하는 포켓 몬스터를 싸우게 하고 싶을 때에는 미리 2편의 카트리지로 옮겨 둘 필요가 있다. 전작의 포켓 몬스터는 모두 2편으로 옮길 수가 있으므로 지금 길러두는 것도 좋을 것이다.

여기에서 약간 문제가 되는 것은 2편에서 최초로 등장하는 포켓 몬스터를 전작으로 옮길 경우 어떻게 되는 것인가하는 것이다. 전작에서도 등장한 포켓 몬스터라면 문제없을 것 같지만 2편에서 처음 등장하는 포켓 몬스터는 전작에서도 데이터가 들어 있지 않으므로 옮겨갈 수 없을 것이다.

포켓 몬스터1과2의 통신교환표

포켓 몬스터 빨강 / 포켓 몬스터 녹색 / 포켓 몬스터 금 / 포켓 몬스터 은

새로운 스케이트보드 등장

전작에서 등장했던 자동차는 이동 스피드가 1.5배나 되는 편리한 것이었다. 그런데 이번에는 그 자동차에 스케이트보드의 등장이 결정되어 있다. 보통 걸어가는 것보다 빨리 이동할 수 있는 것외에 스케이트보드를 타지 않으면 갈 수 없는 장소도 생기는 모양이다.

새로운 포켓 몬스터

포켓 몬스터의 수는 전작보다 훨씬 많은 250마리 이상이 될 예정이다. 포켓 몬스터 도감에도 새로운 기능이 추가되어 있다. 우선 새로운 4마리를 소개한다.

아도킹-아돈

덴류

아도란에서 진화한 것 같은 아도킹

카이류에 피카츄를 합친 듯한 포켓 몬스터. 전기쪽의 기술을 사용할 것 같다

호우오우

전설의 포켓 몬스터를 생각하게 하는 호우오우. 전투력도 높으므로 반드시 동료로 할 것

돈팡

딱딱해 보이는 몸과 긴 어금니가 특징

N64 Line up

스페셜 금단의 비법

스타폭스64

분기점 철저 분석

실감나는 연출과 조작감, 가벼운 진동과 함께 우리앞에 나타난 「스타폭스 64」. 역시 닌텐도 게임답게 그냥 클리어하긴 쉽지만 완벽하게 클리어하기에는 많은 시간을 투자해야 하는 게임이다. 그럼 지난번 공략에 이어 이번에는 스테이지마다 일어나는 분기점을 철저 분석해 보겠다.

■제작사: 닌텐도
■장르: 슈팅
■발매일: 발매중
■발매가: 8700엔(진동팩 포함)

스타폭스를 하면서 알아 두면 좋은 것들

1. 타이틀 화면에서 64의 숫자를 움직이면 폭스들이 고개를 돌린다.
2. B버튼을 눌러서 표적을 잡은 뒤 스마트 봄을 사용하면 스마트 봄이 호밍으로 나간다.
3. 그냥 발사한 스마트 봄은 A버튼을 한번 더 눌러서 가까이서 폭파시킬 수 있다.
4. 훈장을 모으자!! - 모든 스테이지에서는 격추 포인트를 일정수 이상 높이면 훈장을 주어지는데 훈장을 획득하면 4개의 새로운 모드가 나타난다.
5. 스타트 버튼으로 포즈시킨 후 언제든지 자폭할 수 있다. 체크 포인트를 지나왔다면 육탄으로 자폭하는 것이 좋다.

숨겨진 분기점들을 찾아서

코스별 어드바이스

★숫자는 훈장을 따는데 필요한 포인트

전체지도 분기점

코네리아 HIT 150
섹터 Y HIT 150
메테오 HIT 200
카타리나 HIT 150
이쿠이스 HIT 150
피치니 HIT 50
소라 HIT 100
섹터 X HIT 150
조네스 HIT 250
섹터 Z HIT 100
마크베스 HIT 150
에어리어 6 HIT 300
타이타니아 HIT 150
볼스 HIT 150
베놈 2 HIT 200
베놈 1

조건 클리어 진행루트
통상 진행 루트
워프

훈장을 모으는데 도움이 되는 것들

1. 코스를 외우자!!
2. 레이저를 모아쏘는 호밍을 잘 사용해야 한다. 이 호밍으로 적들을 한번에 격추시키면 2대일 경우 +1이 되고, 3대일 경우 +2대… 이런 식으로 포인트가 배로 뛰게 된다.
3. 동료들은 반드시 살리자.
4. 적들이 아주 많이 나오는 곳은 스마트 봄을 이용하자. 때로는 호밍보다 레이저 난사가 더 도움이 된다.
5. 중간에 필요한 포인트 수를 넘기면 숫자가 노랗게 바뀐다. 이후는 무리하지 말자. 대부분의 보스를 클리어할 때 주는 포인트는 1+10이다.
6. 보스전에서는 클리어 시간에 따라 얻는 포인트가 달라지니 되도록이면 빨리 클리어하자. 늦었다 싶으면 과감히 자폭.
7. 자신이 선택한 루트에서 더 이상 딸 훈장이 없다면 모두 자폭하자. (리셋을 하면 훈장은 날아간다). 지겹게 엔딩을 볼 필요는 없다.

1 코네리아(150)

첫판이지만 출현하는 적들의 수가 적어서 훈장 따기가 쉽지만은 않다.

두세대씩 몰려 나오는 적들은 호밍을 써서 격추수를 올려야 한다.

단독 행동하는 팔코는 쫓는다

NINTENDO64

아치 모양의 바위들 사이로 모두 통과하자!

호수(?)위의 아치형 바위 사이를 모두 통과하면 팔코를 따라 폭포 속으로 들어간다. 보스전까지 포인트를 139이상 올려 놓았다면 훈장을 얻을 수 있다. 이후는 섹터Y로…

2 섹터Y(150)

적들과의 전투가 치열한 곳이라서 적들이 떼로 나타난다.

호밍으로 모두 처리하기 힘든 곳은 스마트 봄을 이용해서 되도록 많은 적을 한번에 쓸어 버리자. 보스전까지 131 이상 포인트를 모았다면 O.K

포인트가 100 이상이라면 아쿠아스로…

화면 중앙에서 스마트 봄을 폭파시키자

3 운석지대 메테오(200)

운석들이 날라온다!! 모두 포인트니까 많이많이 부수자. 스마트 봄을 가운데 찔러 넣고 폭파시키자. 체크 포인트를 지나서 나타나는 링(?)을 모두 통과하면 워프존을 지나 카타리나로 향한다.

워프존에는 엄청많은 포인트들이 기다리고 있으니 꼭 통과하자.

파괴되지 않는 운석은 부스트와 브레이크를 사용해서 피하도록 하자

워프하는 스타폭스들

즐거운 워프존

4 물의 혹성 아쿠아스(150)

잠수함 블루마린호를 타고 싸우는 스테이지. 블루 마린은 어윈과 조작감이 상당히 달라서 레이저로 적을 맞추기도 힘들 것이다. B버튼은 레이저, A버튼은 호밍이다. 역시 호밍을 잘 사용해야 훈장을 얻을 수 있는데 출현하는 적들이 많지 않아서 거의 모든 적을 죽여야 훈장을 얻을 수 있다.

2~3마리씩 나타나는 오징어들이나 기둥, 바위도 놓치지 말자.

보스인 거대 조개는 먼저 레이저 세례를 퍼부은 뒤 호밍으로 파괴하는 패턴이다. 양옆의 기둥(?)을 먼저 파괴한 뒤 가운데 눈을 노리자.

레이저 세례를 퍼부으면 달궈진다(?)

5 카타리나(150)

적전투기와 아군 전투기들이 혼전을 벌이고 있는 곳으로 인디팬던스데이의 분위기를 마음껏 느낄 수 있다. 폭스의 옛친구인 빌을 만날 수 있지만 신경쓰지 말자.

이곳은 포인트 숫자가 노랗게 될 때까지 눈앞의 적들을 떨어뜨리기만 하면 된다. 가끔 아군 전투기들을 떨어뜨리면 빌이 불평하지만 신경쓰지 말자.

"우리들을 개죽음 시킬 작정이냐?"

멀리서 보면 적 전투기는 아주 까맣게 보이고 아군전투기는 약간 흐리다. 신나게 싸우다 보면 적 거대 원반이 나타나지만 무시.

포인트를 올리다 보면 가운데서 코아가 출현하니 그 때 파괴해도 된다.

거대 원반에는 전투기들이 나오는 구멍이 4개 있는데 혹시 관심이 있다면 부숴도 된다. 구멍이 나타나면 빌이 알려준다.

시간내에 거대 원반을 물리쳤다면 소라로…

해치는 열렸다 닫혔다 한다

6 피치나(50)

스타울프대가 드디어 나타났다!! 스타울프대는 무척 약하니 그리 긴장할 필요는 없다. 조무래기들도 적당히 죽여서 훈장을 따자.

시간내에 스타울프대를 물리쳤다면 소라로…

스타울프대의 등장. 그런데 너무 약하다

7 조네스(250)

적들의 공격이 약간 거세졌다. 처음부터 착실하게 적들을 격추시켜 포인트를 모아 나가자. 바다 위의 서치라이트를 모두 파괴하면 섹터Z로 갈 수 있다. 중간에 하나라도 놓치면 서치라이트의 색이 빨갛게 바뀌니 과감히 자폭하자.

중간쯤 가다보면 팔코의 옛연인(?)인 듯한 고양이 캣트가 나타나서 서치라이트를 몇개 부숴주며 생색낸다.

반가운 얼굴(?), 그렇지만 별로 도움이 안된다

마지막 서치라이트는 팔코가 부숴주는데 역시 생색낸다. 이곳의 보스는 레이저나 호밍은 전혀 안 통하니 스마트 봄으로만 싸워야한다. 왠일인지 모르지만 스마트 봄은 보스가 계속 공급해준다.

먼저 본체의 연통2개를 먼저 파괴한 뒤 좌우의 사이드를 파괴하고 인양기를 부수자.

인양기가 남아 있다면 사이드를 계속 건져 올린다

8 소라(100)

이곳은 엄청난 별의 온도 때문에 어윈의 에너지가 계속 내려가니 중간에 나타나는 바위들을 부숴서 에너지를 섭취해야 한다. 그리고 가능하면 높이 날자. 저공으로 난다면 에너지가 더 빨리 떨어진다.

카타리나에서 빌을 만나면 아이템을 조금 주며 생색 내고 간다. 얄미운 사람은 레이저로 때려주자.

높이 날자!!

바위를 부수면 에너지가 나온다

9 섹터X(150)

적의 비밀병기 공장. 왠일인지 스타폭스대가 도착하기도 전에 파괴되어 있다. 초반에 적들이 많이 몰려나오니 스마트 봄을 이용하자. 우주기뢰들도 스마트 봄으로 단번에!!

중간에 좌우로 나뉘는 길에서 왼쪽으로 가면 4개의 워프장치가 나타나는데 내구력이 강력하니 열심히 레이저를 난사하자. 모두 통과하면 워프존으로 갈 수 있다.

4개의 워프 장치를 모두 통과하자!

하지만 메테오에서의 워프존처럼 신나는 곳은 아니니 신중해야 한다. 보스는 폭주하는 비밀병기 거대 로봇인데 아마 공장도 이 녀석에게 당한 것 같다.

보스는 파괴된 듯 하다가 되살아난다

보스전에선 우리들의 철없는 슬리피가 끼어드는데 보스에게 튕겨져 나가기 전에 보스를 무찌르자.

슬리피를 구했다면 마크베스로…

10 섹터Z(100)

아군의 모함인 그레이트 폭스호를 노리고 적들의 미사일이 날아온다!! 미사일은 모두 6개. 모두 파괴하면 포인트는 66. 그 전에 포인트를 34이상 올려야 한다. 미사일이 출현하면 그 동안 도움이 하나도 안되던 동료들 및 얄미운 고양이 캣트까지 나타나서 미사일에 달려드는데 하나라도 뺏기면 훈장은 날아가니 6개 모두 혼자 격추시켜야 한다. 그렇다고 동료들을 격추시키진 말자.

미사일 파괴만 잘하는 동료들

11 마크베스(150)

'야호! 랜드마스터 출동이닷!'

기차도 부수고 비행기도 부수고 즐겁게 나아가다 보면 보스전에 들어가기전에 8개의 선로변경 안전표지판이 나타나는데(숫자가 적혀있다) 8개 모두 명중시킨 뒤 나타나는 선로변경 안전스위치를 명중시키면 선로가 바뀌어 보스는 적기지로 처박혀 폭발하게 된다.

스테이지 클리어 전까지 포인트를 100이상 높여놓았다면 훈장을 받을 수 있다. 훈장을 얻기에 가장 쉬운 스테이지이다.

중간의 하얀 캔만 부수면 나머지 캔은 같이 폭파된다

⊙마지막 스위치

어이없이 파괴되는 보스, 불쌍하다

12 타이타니아(150)

이곳으로 추락한 슬리피를 구하기위해 랜드마스터를 타고 출동!!

착실하게 적들을 없애 나가면 훈장을 얻을 수 있다.

보스는 먼저 팔들을 없앤 후에 가슴의 핵을 공격하자.

가슴의 핵을 노려라!

13 에이리어6(300)

적들의 최후 방어선답게 적들이 엄청난 공격을 퍼부어 온다. 중간에 나타나는 거대 미사일 5대는 스마트 봄으로 한번에 없앨 수 있다.

날아오는 미사일들과 적 전함들도 놓치지 말자.

전함은 포인트를 많이 높여준다

스마트 봄이 많으면 좋은 스테이지이다. 다음 스테이지인 베놈2를 위해서 아군들의 체력은 많이 확보해 두자. 보스전에선 보스가 속을 보일 때 나타나는 3개의 에너지 동그라미를 먼저 없앤 후 3개의 팔을 없애면 된다. 이 패턴을 2번 반복하면 3번째부터 보스의 에너지가 줄어든다.

3개의 원을 집중 공격!!

14 방어위성 볼스(150)

6개의 에너지 타워가 방어막을 치고 있다.

먼저 6개의 에너지 타워를 부순 뒤 가운데에서 솟아오르는 기둥의 중앙(노란부분)을 파괴하면 클리어. 하지만 훈장을 얻기 위해선 조무래기들도 많이 떨어뜨려야 한다. 피치나를 들러서 오지 않았다면 스타울프대가 나타난다. 되도록 빠른 시간내에 클리어하도록 하자.

먼저 에너지 타워를 파괴하자

15 베놈1

볼스를 통해 베놈에 도착했다면 수많은 적들을 뚫고 보스까지 가야 한다.

이곳에선 훈장을 얻을 수 없으니 훈장을 얻기 위해 플레이한 사람은 모두 자폭하자. 하지만 한번은 클리어해 보길…

16 베놈2

에이리어6을 통해 베놈에 도착했다면 스타울프대와 마지막 격전을 벌이게 된다. 4대4의 대결같아 보이지만 사실은 1대7의 고독한 싸움.

적들을 위해 온몸을 날려 폭스의 레이저를 막아내며 때때로 돌격해 들어오는 아군들과 장애물 사이로 시간내에 스타폭스대를 무찌른다면 훈장을 얻을 수 있다.

시간을 끌수록 스타폭스대를 격추시킬 때의 포인트가 적어지니 빨리 클리어 하자. 적어도 180이상은 올려놔야 마지막 보스전 후에 훈장을 얻을 수 있다.

돌아온 스타울프, 호밍과 스마트 봄은 통하지 않는다

마지막 보스는 베놈1에서와는 달리 마지막에 큰 뇌로 변신하는데 두 눈을 먼저 파괴한 뒤에 뇌의 뒤통수에 붙어 있는 작은 뇌를 노리자.

한번 뒤를 잡히게 되면 골치 아프니 죽어도 뒤를 빼앗기면 안된다. 보스 역시 뒤를 빼앗기지 않으려고 필사적이니 부스터를 적절히 이용해서 계속 맴돌자. 약삭한 쪽이 이긴다.

뇌의 뒤통수를 노리자!

보스를 물리친 후엔 죽은 폭스 아버지를 따라 폭발하는 기지에서 탈출하게 된다. 부스터를 이용해서 뒤처지지 말자.

아버지의 유령? 어쨌든 뒤처지면 안된다

엑스트라모드

모든 스테이지에서 훈장을 모두 모았다면 엑스트라 모드와 사운드 테스트 옵션이 나타나며 VS모드에서 전차를 사용할 수 있게 된다(베놈2에서만 훈장을 따도 된다).

그 뒤에 엑스트라 모드에서 훈장을 모두 모은다면 (출현하는 적이 많아져서 훈장을 모으기 더 쉽다) 타이틀 화면이 바뀌게 되며 VS모드에서 팀 동료들을 사용할 수 있게 된다. 4인대전을 위해서 꼭 모두 클리어하도록 하자.

여기는 동물나라(?)

O선글라스를 쓴 폭스

엑스트라 모드에서 훈장을 모두 모으면 타이틀 화면이 바뀐다

VS모드를 즐기자!!

마리오카트64에서 4인 플레이를 해 본 사람이라면 4명이 함께 한공간 안에서 싸우는 것이 얼마나 재미있는 일인지 알고 있을 것이다.

「스타폭스64」 역시 4명이 함께 즐길 수 있는 VS모드가 준비되어 있다.

아쉽게도 스타울프대나 캣트 같은 등장하지 않지만 스타폭스 대원들을 사용 할 수 있게 되었다면 VS모드가 더욱 재미있어질 것이다.

VS모드에 등장하는 기체들

① 어윙: VS모드 처음부터 등장하는 기체. 사용하기에 가장 무리가 없다. 속도도 가장 높고 공격하기도 쉽지만 선회반경이 큰 것이 약점. 급선회와 360도 선회를 잘 이용하자. 레이저는 기체를 굴려서(L, Z버튼 2회) 튕겨내자.

상대의 표적에 잡히면 곧바로 360도 선회하자

② 랜드마스터: 어윙보다 속도는 낮지만 선회반경이 작아서 대공전에 유리하고 낮은 언덕은 오를 수 있다. 하지만 파일럿들에겐 한번 잡히면 손쓸 방법이 없다.

레이더 상의 한점은 어디엔, 빼앗기지 말자

③ 파일럿: 바주카포를 메고 깡총깡총 뛰는 동물들!! 호밍이 되지 않기 때문에 적을 명중시키기가 쉽지 않지만 대신 자신도 표적에 잡히지 않는다. 움직임이 자유로워서 지형물을 이용하기 쉽다. 하지만 속도가 느려서 스마트 봄을 피하기 힘든데다가 한번 맞으면 에너지가 100%줄어든다.

파일럿 중의 토끼. 지형을 이용하자

Cheat Codes For N64 User!

N64 실황파워풀 프로야구 4

●석세스모드의 코치를 사용한다

석세스모드에서 등장하는 코치와 라이벌을 플레이어로 사용할 수 있는 패스워드가 발견되었다. 방법은 데이터 교환모드의 '패스워드 입력(パスワードの入力)' 화면에서 각각 선수의 패스워드를 입력하면 된다. 어렌지 모드에서 좋아하는 팀에 등록하면 대전과 페넌트 모드 등에서 사용할 수 있게 된다.

→봅(ボブ) 코치

속구코치여서 호속구는 물론 포크볼도 뛰어나다.

ひどり なれみ こぜと むすだ ずみぜ へちぜ げちぜろはか とはせ ゆるえ のりま しぜか ぜ

→에지마(江島) 코치

변화구 코치이므로 다채로운 변화구를 즐길 수 있다.

ぜれみ ぎへみ こむて ぎふは どぜき ゆいぎ ぢぜぜ もちか へめみ ぱぱは うがぞ はかぜ ち

→라이벌 이카리(猪狩)

라이벌 이카리는 발이 빨라 매력적이다.

こめな ぎびま かとは れひろ えなる はひま ろにか ぜ また るよみ まちま ち

→팀메이트 아베(矢部)

아베군도 주력은 좋지만 다른 것은 그다지 뛰어나지 않다. 예비 대주선수로 등장할 정도.

だてつ はびま かとは はくど ぬはり ちはる ちぬや み まお しもぎ まちみ ち

마리오카트 64

●최고속도 100Km/h

마리오카트64에서는 시속100킬로미터까지 측정할 수 있는 메타가 있는데 보통 100까지는 미치지 못한다. 그러나 150cc에서 스타를 사용해 미니터보(드리프트)를 걸면 시속 100킬로미터를 넘을 수가 있다.

SFC 슈퍼봄버맨 5

●골든 봄버맨 고르기

노멀게임 100지역을 전부 클리어해서 달성률을 100%로 한다. 그런 다음 배틀 게임을 시작하면 캐릭터 셀렉트 화면의 오른쪽 밑에 골든 봄버맨이 등장해 플레이어 캐릭터로서 선택할 수 있게 된다. 게다가 전작에서는 배틀 게임에서의 우승자만이 골든 봄버맨을 고를 수 있었지만 자유자재로 골든 봄버맨을 선택할 수 있다.

달성률 100% 인정장

●설원 스테이지의 안전지대

배틀 게임의 배틀 로얄 모드(バトルロイヤルモード)나 컨피그 배틀 모드(コンフィグバトルモード)를 선택하고 배틀 스테이지6의 '눈과 얼음(ゆきだこおりだ!)'에서 게임을 시작하자. 이 스테이지에서는 위를 통과하면 갈리지는 틈이 있는데 그 틈이 부서질 때 위에 올라간다. 그리고 나서 그대로 움직이지 않으면 폭탄을 맞아도 죽지 않는다. 다만, 이 안전지대에 있어도 스테이지 위에서 굴러 내려오는 눈덩이는 피할 수 없다.

바로 이 근처

스타폭스 64

●회복하기

섹터Z에서 그레이트 폭스의 격납고에 들어가면 실드 에너지를 모두 회복시켜준다. 그 근처 가까이 가면 격전이 계속되어서 자신의 기체도 타격을 많이 입는데 서플라이 링만으로는 조금 부족한데 이 비법을 사용하면 상당히 유리해질 것이다.

바로 이 근처

●사운드 엑스트라 발견

자신이 좋아하는 BGM을 고를 수 있는 모드가 발견되었다. 우선, 모든 스테이지에서 훈장을 받도록 하자(훈장은 동료 전원이 무사히 각 스테이지의 기준점-적을 격추시켜야 하는 숫자-을 클리어하면 주어진다). 그리고 모드 선택 화면에서 커서를 '사운드'에 맞추고 3D 스틱을 왼쪽이나 오른쪽 아무쪽으로 누른다. 그러면 '사운드 엑스트라'가 출현한다.

사운드 엑스트라

독자 금단의 비법

GB용 동키콩랜드 2

●보너스 스테이지

1-1스테이지에서 계속 진행하다 보면 두개의 바나나가 공중에 있다. 딕시로 그 두개의 바나나를 먹기 위해 뒤에서 뛰어오르면서 점프를 하고 앞으로 나가면서 공중에 뜨는 방법(딕시가 포니테일을 돌려 공중에 떠 있는 방법)으로 그 바나나를 먹고 계속 공중에 있는다. 그러면 드럼통이 나오면서 보너스 스테이지로 갈 수 있다.

●김도형 / 경남 진주시 상봉동동 913-21 1/3

모집중 독자 CHEAT CODES

독자 금단의 비법을 모집합니다. 각 기종별로 비법을 공개하므로 유저여러분의 많은 참여 바랍니다. 물론 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 N64비법 담당자앞

몬스터를 모으는 완벽한 재미, 꿈 속에서도 잊을 소냐?

포켓 몬스터

우리나라에선 플레이어가 그다지 많지 않지만 일본의 인기 순위를 보면 언제부터인가 눈에 띄고 있는 게임이 있다. 대부분의 게임들이 발매된지 2~3달 후면 인기가 수그러들기 마련이지만 미니컴보이용 「포켓 몬스터」만은 절대로 예외이다. 96년초에 나온 게임이 무엇 때문에 아직까지 그 인기가 지속되고 있을까? 화려한 그래픽과 음악, 연출도 없이 1년이 넘도록 인기를 유지하고 있는 포켓 몬스터에 대해 얘기해 보자.

수집해 나가는 RPG

포켓 몬스터의 장르는 RPG이다. RPG를 즐기는 사람이라면 사전에 아무런 정보가 없어도 무리없이 즐길 수 있을 만큼 기본 시스템은 다른 RPG들과 다를 게 없다. 그럼 어떤점이 유저를 사로잡는 것일까?

게임의 시작은 완벽한 포켓 몬스터 도감을 만들기 위해 소년이 모험을 떠나는 내용이다. 게임의 시작은 그저 평범한 내용이지만 전투에 들어가 보면 평범한 RPG 게임이 아닌 요소를 발견하게 된다. PC(플레이 캐릭터)가 등장하지도 않으며 주인공 캐릭터가 누군인지도 잘 모른다. 또한 전투를 거듭하면서 상승하는 '레벨' 조차 존재 하지 않는다. 그리고 전투는 플레이어를 따르는 포켓 몬스터들이 대신하게 된다. 언제든지 불러 내면 플레이어를 위해 싸우는 몬스터들. 이 부분에 매력이 있는 것이다. 즉, 플레이하는 어린 유저들은 몬스터를 부하로 삼고 군주로 행세한다. 그러면서 부하들을 늘려나가는데 이 포켓 몬스터들을 모으는 것이 이 게임의 첫번째 매력이라고 말할 수 있다. 하나하나 늘어가는 졸개들을 보고 있으면 정말이지 징기스칸이 된 느낌이 들 것이다. 게다가 몬스터들을 많이 모을수록 좋은 아이템을 얻을 수 있다. 서브 캐릭터들은 아무리 키워도 게임에 도움이 안 되는 다른 게임들과는 달리, 포켓 몬스터에서는 자신이 좋아하는 몬스터를 얼마든지 강하게 키울 수 있다. 그리고 이 몬스터들을 수집하고 진화시키는 것이 이 게임의 궁극적인 목적인 것이다. 때문에 미운 몬스터들도 레벨을 올려주어야 한다.

또한 다른 게임기에 비해 용량도 적고 성능도 확연히 떨어지는 미니컴보이에서 내용과 스케일면에서 다른 기종의 RPG에 비해도 떨어지지 않는데다가 그래픽에서도 화려하진 않지만 귀여운 몬스터들과 캐릭터들이 눈을 즐겁게 해준다.

이동 수단인 자전거, 그리고 슬롯 머신이나 낚시같은 미니 게임들에도 충실하다.

유저는 군주, 몬스터는 졸개

무엇보다도 포켓 몬스터의 가장 큰 매력은 케이블을 이용해 미니컴보이를 연결하면 그 속의 몬스터들을 공유할 수 있다는 것이다(포켓 몬스터의 서로 다른 버전_그린, 레드뿐만 아니라 이후에 발매될 포켓몬스터2까지도 링크가 가능하다). 플레이어들은 자신이 가진 몬스터를 다른 플레이어들과 맞 바꿀 수 있는데 자신이 게임 안에서 포켓 몬스터들을 데리고 플레이어에게 도전해 오는 다른 캐릭터가 되는 것이다.

이것은 어떻게 보면 인간 본성에 잠재되어 있는 침략주의나 약자를 강제적으로 자신의 졸개로 삼고 자신에게 절대 복종하도록 만들기를 좋아하는 심리를 잘 이용한 것이라고 말할 수 있다. 남의 졸개까지 자신의 졸개로 삼는 것이 어린이들을 크게 자극하고 자신도 알지 못하는 사이에 만족감과 흥분에 싸이게 되는 것이다. 한편, 완벽한 몬스터 도감을 만들어야 하는 게임의 목적은 그저 게임만으로 끝나는 것이 아니라 실제로까지 이어진다. 타마고치처럼 몬스터를 키우기만 하는 것도 아니고 어딘가에 써 먹을 수 있다는 것_ 얼마나 매력적인가!!! (미니컴보이용 타마고치도 서로 링크가 된다고 하니 기대해 보자!)

다른 사람의 포켓 몬스터에게 뒤쳐지지 않으려면 틈틈히 시간을 할애해서 미니컴보이를 켜고 몬스터들의 레벨을 높여야 하고, 다른 사람들이 갖지 못한 나만의 몬스터를 잡기 위해 세계를 누벼야 한다.

물론 이런 고생들이 나중에 다른 사람들의 미니컴보이와 연결됐을 때 보람(?)이 되어 돌아온다.

유저의 증가는 계속적

전체적으로 볼 때 시스템 면에서도 불편한 점이 없고 진행도 순조로운 편이다. 아쉬운 점이 없는 게임이지만 플레이 시간이 너무 길어서 오래 들여다 보고 있으면 눈이 아픈데다가(다른 게임도 마찬가지이지만) 소비되는 건전지비를 충당하려면 경제적으로 엄청난 타격이 온다. RPG의 재미는 목표를 위해 한발한발 나아가는 것이라고 말할 수 있는데 포켓 몬스터에서는 이 노력에 대한 성과가 상당히 커다랗게 다가온다. 바로 이점이 아직까지 많은 사람들이 포켓 몬스터를 즐기고 있는 이유가 아닐까...그러나 미니컴보이를 가진 유저들이 거의 저연령층이라서 우리나라에선 포켓 몬스터를 즐기는 사람이 별로 없을 것 같은데 일본어를 모르면 진행하는데 불편하기 때문이다.

그러면 그런 분들을 위해 기본적으로 알아두어야 할 점을 소개하면,

1. 포켓 몬스터는 맨처음에 한마리 얻을 수 있지만 이후에는 가게에서 파는 몬스터볼을 이용해서 사로 잡아야 한다.
   몬스터가 잘 잡히지 않는다면 체력을 줄여놓고 다시 도전하자.
2. 데리고 다닐 수 있는 몬스터는 모두 6마리로 이후에 사로잡는 몬스터들은 어디론가 전송된다. 포케(POKE)라고 적혀있는 가게에서 컴퓨터를 이용하면 몬스터들을 바꿀 수 있다.
3. 아이템을 이용해서 몬스터들에게 기술을 익히게 할 수 있다.
   ('기술머신' 이라고 불리는 아이템이며 뒤에 숫자가 붙는다)
   기술에 따라 익힐 수 있는 몬스터들이 다르며 익히지 못하면 더이상 게임을 진행할 수 없는 기술들이 있고 이런 기술들은 전투 중이 아니라도 쓸 수 있다.
4. 레벨이 어느 정도 오르면 몬스터들이 진화한다.
   완벽한 몬스터 도감을 만들기 위해선 진화할 때까지 레벨을 높여 줘야 한다.
5. 친구들과 서로의 몬스터를 바꾸고 싶다면 포케(POKE)라고 적혀있는 가게로 가서 오른쪽 위의 여자에게 말을 걸자.

스파3의 인기 원동력,

CPS-3와 환상의 콤비네이션 기술을 배우자!

스트리트 파이터 시리즈의 최종 형태라도 해도 과언이 아닐 정도로 높은 완성도를 보이고 있는 '스파3'. 그 높은 완성도의 비결은 어디에 있는 것일까? 이달의 ARC연구실에서는 SF3의 높은 게임성의 원천이 되는 CPS-3에 대해 알아보고 딜레이 시간과 관련된 콤보에 대해 심도 깊게 알아본다.

CP시스템이란?

기존의 「스파2」시리즈와 「스파3」의 차이를 이야기할 때 잊어버려서는 안되는 것 중의 하나가 '우수한 그래픽'이다. 색의 양이나 패턴의 양 등 모든 면에서 지금까지의 작품과는 현저하게 틀리다는 것을 단번에 알 수 있을 것이다.

「스파3」에서 사용되고 있는 기판은 캡콤이 2차원 게임을 위하여 개발한 새로운 시스템 기판 「CP시스템 3」. 「스파 제로」시리즈에 사용되었던 「CP시리즈2」와 비교하였을 때 CPU의 처리 속도가 4배, 데이터 용량이 4배, 동시발색수가 8배 등 많은 발전을 보이고 있다. 특히 그래픽면에서는 「CP시스템 3」였기 때문에 실현될 수 있었다고 해도 과언이 아닐 만큼 아주 뛰어나다.

하지만 더욱 놀라운 것은 아직 감추어진 「CP시스템3」의 파워가 있다는 점. 따라서 앞으로 캡콤사가 이 시스템 기판을 사용하여 어떤 게임을 만들어낼지 기대된다.

	CP시스템2	CP시스템3
캐릭터 색수	16색	256색
색 팔레트 수	32팔레트	512팔레트
동시화면 발색수	4,096색	32,768색
오브젝트 표시수	900개(16×64)	1,024개(64×64)
스크롤면 수	3면	5면
최대데이터 양	322메가비트	772메가비트
		라인 스크롤
		라인줌
		프레임 확대·축소
특수효과 예		페이드 인 & 페이드 아웃
		오브젝트 확대·축소
		그림자
		반투명 외
소비전류 5V	3.6A	1.7A
소비전류12V	0.8A	0.5A

▲이것이 바로 CP시스템 3. 오른쪽에 있는 것은 소프트를 인스톨하기 위한 CD롬 드라이브

◀소프트는 사진과 재킷과 함께 CD롬으로 공급된다. 사용하지 않을 때의 보관이나 버전 업 때의 데이터 교환이 장점

데이터를 읽어들이는 것은 처음 1번뿐이지만 전원을 넣을 때는 시큐어리티 카세트와 CD롬 장착을 체크한다

게임 데이터를 저장하고 있는 메모리 카드는 최대 7장까지 늘릴 수 있다. 「스파3」에서는 4장까지만 사용 가능

스타3 연속기 연구실

포인트1. 모든 버전에 적용되는 무한 콤보

무한 콤보가 아니라고 해도 '같은 공격을 어느 정도 반복하여 히트시키는' 콤보는 어느 버전이라도 가능하다. 이것들은 딜레이 시간의 개인차에 따라 발생하는 것이다.

예1) 알렉스 대 엘레나

중·플래시 촙의 연발이 콤보로 된다(8히트까지). 데미지 레벨이 2이상이면 즉사 콤보로 이어진다

예2) 더들리 대 더들리

서서 중킥→강킥(강펀치는 나오지 않는다)의

총평

게임 비하인드 스토리

타겟 콤보를 5회까지 반복하여 연속 히트시킬 수 있다.

예3) 네크로 대 더들리

중·톨네이드 훅→서서 약킥→레버 중 서서+중펀치로 이어, 다시 중·톨네이드 훅으로, 3회까지 반복 가능

포인트2. 딜레이 시간에는 기술마다 차이가 존재

딜레이 시간의 기본치는 〈표2〉와 같다. 공중기(점프공격) 쪽이 긴 것은 자신의 히트 경직이 상대보다 60분의 1초 빠르게 풀리기 때문이다. 단 그 중에는 기본치 이상으로 딜레이 시간이 긴 기술도 있다. 자신의 히트 경직 시간이 이상하게 짧기 때문에 상대적으로 상대의 딜레이 시간이 길어보이는 것도 있고 설정되어 있는 시간이 특별하게 긴 기술도 있다. 어느 쪽이든 이들의 기술에서는 연속기를 내기 쉬우므로 활용하도록. 대표적인 것을 〈표3〉에 소개한다.

또, 필살기나 슈퍼아츠는 기술마다 중 딜레이, 강 딜레이 어느 것이든 적합하다. 단 딜레이 시간은 기술마다 다소 차이가 있기 때문에 〈표2〉에서는 생략하였다.

<표2> 딜레이 시간의 기본치

(자신의 히트 경직이 해소된 순간을 0으로 하여 연속기가 성립하는 시간대를 딜레이 시간이라고 한다)

	약딜레이	중딜레이	강딜레이
딜레이 시간	8/60초	12/60초	16/60초
해당하는 기술 지상기	기본기&특별기(약)	기본기&특별기(중) 윤&얀의 근거리 서서강펀치 윤&얀의 웅크리기 강펀치	기본기&특별기(중) 류의 근거리서서중킥 류의 ➔+중펀치 더들리의 서서 중킥 엘레나의 ➔+중펀치 켄의 서서 중킥
딜레이 시간	9/60초	13/60초	17/60초
해당하는 기술 공중기	기본기&특별기(약) 네크로의 리프어택 네크로의 드릴 킥	기본기&특별기(중) 리프어택 윤&얀의 점프 강공격 오로의 점프 강공격 윤&얀의 바뀌공격 이부키의 ➔+중킥	기본기&특별기(중)

<표3> 딜레이 시간의 기본치와 다른 기술

(연속기에 큰 영향을 연출)

일부 기술은 공격이 맞았을 때의 히트 경직 발생 중에

기술의 동작이 진행. 그만큼 공격 후의 빈틈이 적어진다

캐릭터명	해당기술	딜레이 시간
류&켄&숀	웅크리기 중킥	17/16초
네크로	⬅+강킥	21/60초
이부키	먼거리 서서 강킥	20/60초
이부키	추리권	30/60초
켄	서서 중킥	21/60초
숀	근거리 서서 강킥	23/60초

딜레이 시간에 따라 개인차가 존재

일부 캐릭터는 특정한 딜레이 포즈가 되었을 때 딜레이 시간이 평상 시보다 길어진다. 또 딜레이 포즈는 당한 기술의 종류에 따라 결정되는데 양자의 체격차로 바뀌는 경우도 있다.

포인트3. 콤보 수정은 스턴 게이지에도 영향

「스파3」에서는 공격 게이지뿐만 아니라 스턴 게이지에도 콤보 수정이 미친다(수정율은 양쪽 모두 동일). 게다가 서 있는 상태의 상대에게 공격을 했을 경우 공격 게이지 쪽의 콤보 수정은 원래대로 돌아가지만 스턴 게이지는 상대를 세웠을 때 맞춘 공격 만큼 콤보 수정이 미치도록 되어 있다.

류	복부 가격 중딜레이가 2/60초 길다 웅크리기 강딜레이가 4/60초 길다
윤&얀	턱 가격 중(또는 강) 딜레이가 1/60초 길다
더들리	복부 가격 중(또는 강) 딜레이가 3/60초 길다
엘레나	반격 딜레이가 3/60초 길다
켄&숀	웅크리기 강딜레이가 4/60초 길다

몸을 ㄱ자로 구부린다. 바디브로계의 기술을 먹이면 발생

턱을 올려 몸을 젖힌다. 어퍼 컷계의 기술을 먹이면 발생

포인트4. 공중 콤보에 대해

공중 콤보는 상대가 휘 날아가는 포즈를 취한 시점에서 「콤보 제한 수」의 카운트를 시작하여 제한 수를 넘길 때까지 공격을 맞출 수 있게 되어 있다 (공중 무한콤보는 공격을 불완전하게 맞추거나 도중에 관계없는 기술을 맞췄거나 하여 콤보 제한 수의 카운트를 0으로 되돌린 것 이용). 콤보 제한 수를 넘기면 그 시점에서 화면 상에 콤보 수가 표시되어(상대가 서 있는 상태 또는 날아간 경우는 제외) 상대가 일어설 때까지 공격을 맞출 수 없게 된다.

<표4>「스파3」 공중 콤보의 법칙

①공중콤보의 콤보제한 수는 3히트(기술에 따라 4히트)

• 최신판은 2히트(기술에 따라 3히트)

• 슈퍼아츠의 공격 판정은 콤보 제한 수에 포함되지 않는다. 대신 특정한 공격 판정이 히트된 시점에서 콤보 제한 수를 넘으면 판정된다.

• 여러번 히트되는 기본기, 특수기, 필살기는(콤보 제한 수 상에서는)한데 모아 1히트로 판정된다.

②히트 효과가 「날려버리기」의 기술을 맞춰도 공중콤보 가능

•「날려버리기」의 상대에게 공중 콤보를 피할 수 있는 시간은 3/60~7/60초(기술에 따라 다르다)

• 슈퍼아츠는 제한시간을 무시할 수 있다 (최신판에서는 일부 슈퍼아츠만)

• 상대가 서 있는 상태라면 「날려버리기」는 「날려버린 후 다운」으로 바뀌어 제한 시간이 없어진다.

③특정한 기술에서 공중 콤보를 피할 수 없다

• 알렉스의 플래시 춉, 류의 승룡장&용권선풍각, 윤&얀의 절초보법(환영진중은 제외한다), 오로의 귀얀마, 특정한 서서 약펀치 등등

최신작에서 거의 성립하지 않는다

기본기로 영격→슈퍼아츠는

포인트5. 슈퍼아츠로 순간 콤보

여러가지 캔슬을 사용하지 않고 기술을 이어지게 하는 순간 콤보는 타겟 콤보나 슈퍼 아츠 캔슬이 존재하는 「스파3」에서도 중요한 테크닉의 하나이다. 특히 커맨드 완성에서 공격 판정 출현까지 상대방을 움직이게 못하게 하는 슈퍼아츠는 사실상 60분의 0초에서 공격이 나오는 기술이라고 말할 수 있기 때문에 순간 콤보로 아주 적합하다. 예를 들면 슈퍼 아츠 캔슬이 불가능하더라도 공격 후의 빈틈이 적은 기술로 이어지게 할 수 있기 때문에 이용 범위가 넓다.

공격 판정이 출현할 때까지 상대방을 움직이지 못하게 하는 슈퍼아츠는 다양한 기술에서 순간 콤보로 이어지게 할 수 있다

연재
T.H.G, 부산 오락실 등장 신캐릭터 최초 공개

철권3

이제 지금까지 철권3에 정상적으로 등장한 캐릭터들의 필살기는 대부분 공개했다고 봐도 좋을 것이다. 이번호에서는 재반격기, 연속잡기 해체기, 페인팅 등 대전 시에 효과적으로 활용할 수 있는 테크닉 등을 공개한다. 또한 아직 시간 제한에 걸려 등장하지 않은 모쿠진, 건잭, 헤이하치, 브라이언 퓨리, 오우거1, 2를 부산까지 가서 필살기를 알아내는데 성공했다. 다음호에는 각 캐릭터의 연계기와 공중 콤보를 자세히 분석할 것이고 숨겨진 캐릭터들을 찾아내는데 최선을 다할 것이다.

※ 기판 협조:게임센터 자유시간

대전 활용 테크닉

ARCADE
■제작사: 남코
■장르: 대전격투
■난이도: 상

이동하기

상대방의 왼쪽과 오른쪽으로 자주 축이동을 하는 것이 좋다. 슬라이딩 대쉬가 있는 캐릭터라면 대쉬 캔슬 등과 번갈아 가면서 사용하는 것도 좋은 방법 중에 하나이다. 만약 축이동 중에 상대방의 공격이 나온다면 바로 측면잡기를 할 수가 있는데 먼 거리에서 무턱대고 이동하는 것보다 근거리에서 빠르게 이동할 수 있게 연습하는 것이 더욱 효과적이다. 그리고 연속 백 대쉬는 금물이다. 지난호에 말한 것처럼 가드 불능 사태가 발생하니 조심해서 사용하고 피해야할 경우는 축이동으로 하는 것이 좋다. 축이동은 근거리에서만이 효과를 볼 수 있다. 쉽게 말하면 공격이 나온 후에 이동하는 것이 좋고 이동 후에 공격을 축으로 피했다면 바로 공격이나 잡기를 하는 것이 좋다. 왜냐하면 상대방이 바로 정면으로 자세를 잡으면 힘들게 사용한 축이동의 효과를 볼 수 없기 때문이다. 철권3는 이런 축이동이 중요한 게임으로 자리를 잡았다.

여러번 연속적으로 사용하기 위해서는 축이동 캔슬을 위주로 사용해야 하는데 방법은 ↑또는 ↓후에 바로 ←로 축이동 캔슬을 한다. 이것을 연속적으로 바로 사용하게되는데 그렇게 되면 옆으로 연속적으로 이동하게 됩니다.

페인팅 기술 사용

쉽게 말해서 속임수 기술이라고 하면 좀 더 쉬울 것이다.

킹의 축이동 중 RP+RK으로 이동잡기 중에 ←캔슬로 중단잡기나 ↗RK 등의 띄우기로 상대방을 속일수 있고, 진의 →↓↘만 움직여서 상대방으로 하여금 앉도록 유도한 후에 ▲RP로 공중에 띄울 수 있다.(진의 풍신은 상단이므로 앉으면 맞지 않기 때문) 역시 니나도 →↓↘ 움직임으로 하여 다른 공격을 사용하는 것이다.

킹 역시 →↓↘만해서는 상대에게 잡힐까봐 앉은 상대방을 중단잡기로 잡는 식이다.

이 외에도 다른 방법의 속임수 기술이 많이 존재하므로 자신만의 독창적인 페인팅 기술을 많이 만들어서 상대방으로 하여금 판단에 혼선을 줄 수 있도록 사용해보자.

폴이 붕권 대쉬로 상대방 앞으로 파고 들고 있다. 후에 다른 공격이 가능하다

반격기 재 반격

지난번에도 소개한 것처럼 반격기에 당했을 경우 다시 반격하는 기술로써 자신의 기술이 왼손,왼발인 경우 →LP+LK이고 오른손이나 오른발일 경우 →RP+RK으로 커맨드를 넣어 주자. (반격당하는 순간에 입력이 되어있어야만 함) 상대방이 반격을 한다면(반격기가 있는 캐릭터에 한해서) 자신이 다시 반격하는 멋진 장면을 볼 수 있을 것이다. 편리하게 사용하려면 진의 나선습인각의 4번째발이 외문당할 것을 미리 염두에 두고 미리 외문 반격기를 사용하는 식으로 사용해보자. 발은 오른발이기 때문에 오른발이 상대방에게 닿는다고 생각되는 순간에 재 반격기를 입력해두자. 또 다른 예는 폴의 기와깨기 붕권도 같은 방법일 수 있다. 아니

기본 조작 및 필살기 표기 설명

N

기호	설명
→	길게 입력
▲	일어나면서
#	버튼을 누른 채로 유지한다
+	같이사용
▼	앉으면서
LP	왼손
RP	오른손
~	연속적으로 빠르게
LK	왼발
RK	오른발

면 10단 콤보 중에 가장 잘잡히는 공격에 미리 준비해도 좋을 것이다. 이런 식으로 해서 상대방으로 하여금 반격기를 쉽사리 넣지 못하도록 하는 것이다.

카운터 타격 후 풀기

진의 나살문이나 다른 카운터 공격을 맞았을 경우 자신의 캐릭터가 배를 움켜잡고 비틀거리는 것을 본 적이 있을 것이다. 그대로 두면 땅으로 다운되지만 상대방은 그대로 두질 않는다. 그 상태가 바로 무방비 상태이므로 상대방에게는 굉장이 좋은 찬스일 것임이 분명하기 때문이다. 하지만 이것을 푸는 방법이 있다. 쉽게 말하면 카운터 풀기라고 할 수 있다. 카운터로 가격당한 후 → ← → 중립하면 바로 기상 자세로의 회복이 가능하다. 그렇다면 상대방에게 무방비로 추가 공격을 당하지 않는 반격기 사용과 축이동을 이용해서 공격할 수 있는 좋은 찬스가 되는 것이다..

이것은 다른 카운터 공격을 당했을 경우도 마찬가지이다. 반드시 익혀두는 것이 좋다. 단 이때 카운터 풀기 후에 하단공격을 조심하자.

킹의 중단 잡기

의외로 잡기가 상당이 힘이 드는 기술 중에 하나인데 상대방이 계속해서 앉아주지 않기 때문이다. 그러나 이 기술은 상당히 유용하게 사용할 수 있는데 다음과 같은 방법이 있다. 풍신 대쉬를 들어오는 중이나 니나 또는 킹이 연속잡기 모션 중간에 잡아낼 수가 있고 하단공격 중인 상대방을 잡아낼 수도 있다. 그러나 그 정도로 잡아낼 수 있을 정도이면 상당한 고수임에 틀림없을 것이다.

재반격기를 시도하면 위와 같이 서로 풀고 풀리고 반격에 반격을 더할 수 있는 아주 재미있는 상황이 연출될 것이다. 이런 재반격기 또한 철권의 묘미가 아닐까?

연속 잡기, 꺾기 회피

킹의 연속잡기나 니나의 연속꺾기 등을 그냥 앉아서 당하지 말자. 이것은 모두 (85%-90%) 정도 풀어낼 수가 있다. 거의 대부분이 LP 또는 RP 또는 LP+RP로 풀 수 있다. 그러므로 대전 중에 잡힐 경우 연타 버튼으로 중간에 풀어버릴 수 있다. 초기 동작 중에 잡히면 풀리지 않는 경우도 있지만 그다지 흔한 경우는 아닌 것같다. 이번에 철권3는 풀어내기가 전작에 비해 상대적으로 쉬워졌는데 그래서 무방비로 당하기만 하던 때는 지났다. 필살기를 잘 이해해서 적시에 사용하면 효과적일 것이다.

니나의 [illegible] 잡기에 [illegible] 니나가 도리어 데미지를 받는다

킹의 연속잡기에 잡혔으나 킹을 풀어내고 빠져나가는 화랑

킹의 연속 잡기에 잡힌 화랑의 모습. 과연 ...

재미있는 재 반격 기술들

• 폴과 킹의 대전을 중심으로 대전 중의 재 반격기들을 알아본다.

폴로 게임을 시작했는데 곧이어 상대방이 킹으로 대전을 해 왔다.

1라운드 1P의 폴이 먼저 선제공격으로 붕권을 날렸다. 그러나 가볍게 오른쪽으로 피해서 오른쪽 측면잡기를 킹이 잡아냈다. 폴이 RP로 측면잡기를 풀어낸 후에 삼보중단각을 사용했다. 곧 회복된 킹이 발외문을 해서 반격했다 (킹의 발 외문은 반격이 다시 되지 않음) 먼저 데미지를 받은 폴이 기회를 보아서 얼티메이트 태클로 킹에게 덥쳤다. 처음에 풀어내지 못한 킹은 그대로 넘어져서 폴에게 깔리고 말았다. 태클을 들어간 폴은 주먹 연타를 가볍게 풀어낼 것 같아서 팔꺾기를 시도하기로 했다. 그 후 LP+RP를 연타했는데 밑에 깔린 킹이 LP+RP, RP, RP, RP, RP, RP로 반격 꺾기를 사용했다. 의기양양한 킹이 시간을 이용해 승리하기 위해서 10단콤보를 사용하기로 마음먹고 10단콤보를 구사했다. 그러나 폴이 그만 킹의 10단콤보 중에 4단째에 반격기로 잡아버리고 말았다. 킹 역시 데미지를 입고 회심의 미소를 띄면서 다시 10단 콤보를 구사했다. 이번에도 역시 폴이 4단째에 반격기로 잡는 순간 킹이 →LP+LK로 다시 반격기를 반격했다. 그 순간 폴이 그만 데미지를 입고 시간은 0초로 타임아웃이 되어버렸다.

니나 연속잡기의 해체기

* □는 해체기

- 장악 (LP+RP) — 해체기 RP
  - → 팔꺾기 LP, LK, RP, LP — 해체기 LP
    - → 양팔꺾기 LK, LP, RK, LP+RP, LP+RP — 해체기 LP+RP
    - → 어깨꺾기 RP, LP, LK, RK, LP+RP — 해체기 RP
  - → 목십자꺾기 LK, RK, LK, LP+RP
  - → 무릎치고 팔꺾기 RP, LK, RK, LP, LP — 해체기 LP+RP
    - → 목꺾기 LP, LK+RK, LP, RP, LP+RP
    - → 무릎 돌려꺾기 RP, LP, LP+RP, LP+RP+LK
      - → 옥토퍼스 스페셜 LP, RP, RK, LK, LP+RP+LK — 해체기 LP+RP
- 게다리잡기 (LK+RK) — 해체기 LP
  - → 전신 팔십자꺾기 LK+RK, LK, RK, LP+RP
  - → 아킬레스건 꺾기 LK+RK, RK, RP, LP+RP — 해체기 LP
    - → 회전 아킬레스건 꺾기 LP, LK, RP+RK, LK+RK, LP+RP — 해체기 LP+RP
    - → 무릎 십자꺾기 LK, LP, RK, RP+RK — 해체기 LP
- 쉰스매쉬 (LP+RK)
  - → 무릎돌려꺾기 RP, LP, LP+RP, LP+RP+LK — 해체기 RP
    - → 옥토퍼스 스페셜 LP, RP, RK, LK, LP+RP+LK — 해체기 LP+RP
  - → 팔꺾기 LP, LK, RP, LP
    - → 양팔꺾기 LK, LP, RK, LP+RP, LP+RP — 해체기 LP+RP
    - → 어깨꺾기 RP, LP, LK, RK, LP+RP — 해체기 LP
  - → 무릎돌려꺾기 RP, LP, LP+RP, LP+RP+LK — 해체기 RP
    - → 목꺾기 LP, LK+RK, LP, RP, LP+RP — 해체기 LP

ARC Line up

ARCADE

킹 연속잡기의 해체기

* □는 해체기

LP RP
→ ↘LP+LK또는RP+RK
리버스 암클러치

RP LP LP+RP → LK+RK LP+RP → LP RP LK+RK → RP LP LK RK
백드롭 LP / 저먼스플렉스 LP / 파워봄 LP / 자이언트 스윙 LP

↗LP+RP
백드롭
리버스풀 넬슨 LP+RP

LK# LP# RP# LK+RK LP+RP+LK+RK ↘LP+RP LP
스플릿 파워봄 RP

RP RP LP+RP → LK+RK LP+RP LP+RP+RK → LP RP LK+RK LP+RP
캐논볼 RP / 맨하탄 드롭 RP / 슈퍼프릭

— 표는 서로 연결되는 기술로 캐논볼에서 백드롭으로 백드롭에서
슈퍼프릭으로 파워봄에서 스플릿 파워봄으로 슈퍼프릭에서 자이언트 스윙
으로 서로 연결이 가능하게 다중구도로 연결이 된다
표는 눌러주는 것을 유지한다는 뜻임 (동작이 이루어질 때까지)

→ N ↓ ↘LP+RK → LP+RP LP+RP
싱글암 하이퍼 익스텐숀 LP / 더블암 하이퍼 익스텐숀 LP

RP# LP# LK# → LP+LK LK+RK RP+RK LP → RP LP+RP+LP
치킨윙 페이스록 LP+RP / 롤링데스 크레이들 RP

→ RP# LP# LK# LP+RP+RK LP+RP+RK
드래곤 슬리퍼? LP

LP+RP RK# RP → RK LK RK LK+RK LP+RP
리버스DDT RP / 암크럭시페이션
RP

→ N ↓ ↘RP+LK → LP+RP LK LP LP+LK
스탠딩 아킬레스홀더 / 스콜피온 데스락 LP+RP

→ LP RP LK LP+RP
S.T.F LP

→ LP+RP LP LK LP+RP+LK
인디언 데스락 LP+RP

→ LP LK RK LP+RP LK+RK
로메어 스페셜

제 3의 복장

이미 건책이 등장하여 사용할 수 있는 곳에서는 진과 샤오유의 제 3의 복장을 볼 수 있는데 방법은 스타트 버튼으로 진이나 샤오유를 선택하자. 그럼 세라복의 샤오유와 교복차림의 진을 볼 수 있을 것이다.

기타 잡기 회피

잡기 종류는 철권3로 넘어오면서 다양하게 늘어났는데 우선 정면에서 잡는 기본잡기가 있고 킹의 하단잡기, 다운잡기, 연속잡기, 연속꺾기 그리고 니나 역시 연속잡기와 연속꺾기가 존재하며 상대방의 측면에서 잡는 측면잡기가 있고 뒤에서 잡는 배후잡기가 있다. 얼티메이트 태클 후에 반격 꺾기가 있는데 아직 커맨드가 확인되지 않았으나 곧 알아내는 대로 알려드리고 이미 알려진 것들을 한번 파악해 보도록 한다.

얼티메이트 태클이 들어오는 즉시 RP하면 옆으로 상대방을 뿌리친다.
얼티메이트 태클이 들어온 후 RP하면 옆으로 상대방을 뒤집는다.
얼티메이트 태클이 되어서 상대방이 주먹으로 먼저 가격할 경우 LP 또는 RP
얼티메이트 태클후 LP+RP로 팔꺾기를 시도할 경우 LP+RP, RP, RP, RP, RP로 풀 수 있다.
얼티메이트 태클후 LK+RK으로 발꺾기를 시도할 경우 LP+RP, LP, LP, LP, LP로 풀 수 있다.
왼쪽 기본잡기는 LP로 풀 수 있다. 오른손 기본잡기는 RP로 풀 수 있다.
진의 박치기 등의 LP+RP로 잡는 기술은 LP+RP로 풀 수 있다.
왼쪽 측면에서 잡힐 시에는(옆잡기) LP로 가능하며
오른쪽 측면에서 잡힐 시에는(옆잡기)RP로 풀 수 있다.
그러나 뒤에서 잡는 배후잡기는 풀 수 없다.
킹의 중단잡기 회피는 LP+RP로 풀어낼 수 있다.
(일부러 앉아서 상대방을 유도한 후 사용해 보면 좋을 것이다.)

킹의 다운잡기 회피

넘어진 상태에서 오른쪽에서 잡을때 LP+RP
넘어진 상태에서 다리쪽에서 잡을때 (킹의 오른잡기 시)RP
넘어진 상태에서 다리쪽에서 잡을때 (킹의 왼잡기 시) LP
넘어진 상태에서 왼쪽에서 잡을때 (몸 뒤집기) RP
엎어진 상태에서 머리쪽에서 잡을때 LP+RP
엎어진 상태에서 다리쪽에서 잡을때 LK+RK
엎어진 상태에서 오른쪽에서 잡을때 RP
엎어진 상태에서 왼쪽에서 잡을때 LP
니나의 →→→ LK 로 연속잡기 시에는 RP로 풀어낼 수 있는데 니나를 던져버린다.
니나의 ↗↗ LP로 잡을시에는 LP+RP로 피할 수 있다.
폴의 →RP+LK(반달 던지기) 시에는 RP로 풀 수 있고
로우의 →RP+LK으로 잡을 시에는 LP이다.

그 외의 잡기는 위에 말한 것과 같이 상대방이 잡기 시도한 쪽에 같은 방향으로 풀 수 있고위의 소개한 것은 그 외의 경우에 해당되는 것이므로 다른 캐릭터에 사용되는 잡기 종류도 알아두는 것이 좋을 것이다.

기본 잡기를 풀어내는 모션

폴의 →→ LP+RP인 잡기를 역시 LP+RP로 풀고 있다

간단한 기본 콤보

전체적으로 공중에 띄운 후에 LP, RP, LP, RP(원투펀치 2회)가 가능해졌다. 그 외에도 다운 시 낙법으로 회피하지 않는 상대방은 하단공격 시 다시 튀어올라와서 공중 콤보를 또 다시 당하게 되어있다. 몇가지 연속적으로 회피하기 힘든 콤보를 몇가지 보면 다음과 같다.

전 캐릭터의 연계기와 공중콤보는 다음호에 자세하게 실도록하고 여기에서는 간단한 몇가지만 알아본다.

요시미츠의 →RP후에 (상대방 뒤돌린 후) ←LP.LP.LP.LP.LP.LP 등이 가능하다.
니나의↘↘LP후(잡기) 다운밟기가 회피 불가능하고
킹의 ←LP+RP 후에 LK+RK(다운 시키기) 후에 바로 다운잡기가 가능하다.
킹의 ↓↘LP 후에 다운잡기 공격이 가능하다
니나의 →→RK이 카운터로 맞았을 경우 연속 2회 빠르게 들어간다.
진의 ▲RP 후에 뇌신권이 들어가는데 조금 빨라야된다.
쿠마의 →→RP 후에 빠르게 연속 2회 가능(3번째 낙법 가능)
요시미츠이 칼세우기←LP+RK은 상대방의 측면에서 (근거리 시) 가장 효과적으로 사용
할 수 있는데 상대방이 칼에 맞은 후 RK.RK 등의 공격이 가능하다.
요시미츠의 축이동 중 LK+RK후에 유지한 뒤에 → 하면 칼을 세우면서 체력회복 중(상대공격저지 가능)
폴의 이질풍(→↓↘LP) 후에 (카운터시) 삼보룡이나 낙엽(←LK.LP)이나 오른 어퍼로 공중에
띄울 수 있다. 후에 공중콤보 역시 가능하다.
진의 →↓↘RK(나락1회)후에 나락 2회나 LP+RK.RP.↓RK 등이 쉽게 들어간다.
로우의 섬머로 띄운 후에 많은 공격이 가능하나 간단하게 ←RP.LK.RK도 가능하다.
로우의 섬머로 띄운후 더블 섬머 역시 쉬우면서도 강력하다.

이외에도 많은 기술들이 있으나 다음호에 저난이도에서 고난이도의 공격들을 선보이도록 하겠는데 역시 사용은 가능하지만 조금 어려운 것들일 것이다. 위의 기본적인 것은 모두 사용할 줄 알아야 대전시에 쉽게 당하지 않을 것임이 틀림없다. 대전 게임의 기본인 연계기 등은 자신이 만들어서 사용할 수 있고 다른 사람의 연계기 또한 눈여겨 보아두는 것이 좋을 것이다.

추가 기술 정리

레이우룽	
호권중 →	중단. 상단 기술 흘리기
표권중 →	중 상단 기술과 하단 기술흘리기

로우	
기모으기 중 LP	
↓ LK+RK	섬머 후 눕기

기 모으기 중에 나오는 원손. 빠르면서 강력하다

쿠 마

킹	
상대방의 등 뒤에서	←→➡ LP + RP
축이동시 RP + RK 후에 ←	잡기캔슬

폴	
↓↙← LP.RP	뒤 회피 기와깨기 붕권

철권3에도 그 거대한 모습을 드러낸 전작 쿠마의 아들인 쿠마(주니어)는 로우나 킹과 마찬가지로 2대째 등장이다. 헤이하치와 샤오유의 보디가드로 그가 좋아하는 것은 TV와 헤이하치, 그리고 팬더이다. 아버지 쿠마와 마찬가지로 폴의 타도를 목적으로 대회에 참가했기 때문에 투신 등은 안중에도 없다. 그리고 2P컬러는 백색 쿠마가 아니고 팬더이다. 팬더는 샤오유의 애완동물이고 대회 중 샤오유의 보디가드를 하기 위해 쿠마와 마찬가지로 헤이하치에게 웅진권을 전수받았다. 팬더에게 쿠마는 홀딱 반했지만 팬더는 관심도 없다. 사용 기술은 쿠마와 거의 동일하다. 헬 프레스는 없어졌지만 아버지 쿠마의 기술을 거의 계승하고 있다. 주특기인 베어해븐 캐논 등도 건재하다. 새롭게 추가된 단풍던지기나 데들리 스텝 등의 오리지널 기술은 아주 코믹하다. 헤이하치의 웅귀신권이나 잭2의 바이올런스 어퍼도 습득해 더욱 강력해졌다. 그리고 폴의 비천각을 의식한 듯 점프 오른발 킥이 공중기가 되었다. 이런 기술들에 의해서 쿠마는 이번작에서 공중 콤보가 상당히 사용하기 쉬워진 캐릭터가 되었다.

○쿠마의 방귀 한방에 100% 그 자리에서 즉사하는 팬더. 방귀 한방에 질식한 것일까?

○넘어진 상대방을 도발 포즈로 질근질근 밟고 지나가는 쿠마. 밟히는 카자마의 심정은 어떨까

○폴을 귀엽다고 안아주는 걸까? 사실은 폴을 공 굴리듯이 돌리는 중이다

○귀신권을 사용하는데... 역시 헤이하치에게서 배운 보람이 있군

잡 기	
LP+LK 또는 RP+RK	기본잡기
→↘↓↙←→LP+RP	공굴리기
➡ LP+RK	박치기
측면 또는 배후에서 잡기 LP+LK또는 RP+RK	
도 발	
상대방 다운시 ↓RK	도발포즈
LP+AK	도발포즈
타 격 기	
LP.LP.LP	펀치콤보
→LP.LP.LP	통천포
RP.LP.RP	
LP+RP.LP+RP	더블해머
일어나는 중 LP+RP.LP+RP	더블해머
→→LP+RP	베어시저스
↗LK+RK	힙프레스
←↙↓↘ RP	붕권
↘LP.RP.LP.RP	4연어퍼
↘RP.LP.RP.LP	4연어퍼
←→LK+RP	방귀
일어나면서 LP.RP	어퍼붕권
LK+RK	앉기
앉은 후 LP.RP.LP.RP또는 RP.LP.RP.LP	블러드크로우
↓LP.LP.RP	베어러쉬
베어러쉬 중→LP	어퍼러쉬 상단
베어러쉬 중↘LP	어퍼러쉬 중단
베어러쉬 중↓LP	어퍼러쉬 하단
↓↘LP.RP→LP	베어어퍼러쉬
베어어퍼러쉬 중 ↘LP	베어어퍼러쉬 상단
베어어퍼러쉬 중↓LP	베어어퍼러쉬 중단
베어어퍼러쉬 중→LP	베어어퍼러쉬 하단
↓RP →LP	??
↓RP↘→LP	???
↘RP↓LP	???
←LP+RP	베어블레스
베어블레스 중→↘↓↙←↖ ↑F	구르기
→→LP	귀신권

ARCADE

줄리아 창

풍모나 이름으로부터 이 여성 캐릭터에 대한 기대도가 그동안 상당히 높았다. 그러나 유감스럽게도 줄리아 창은 미셸의 딸은 아니다. 인디오의 유적을 찾고 있던 미셸에게 우연히 발견된 양자로 그녀와 같은 마을에서 고고학을 연구하고 있던 착실한 소녀였다. 가족처럼 그녀를 따뜻하게 대해 주었던 미셸에게 줄리아는 무술을 전수받았다.

그리고 줄리아가 18세 되던 해 봄, 세계 유수의 격투가 실종 사건이 투신의 짓이라는 소문이 마을에 퍼지고 있었다. 투신의 전설은 미셸의 마을에서도 오래 전부터 전해져 내려오던 이야기이고 일찌기 카즈야가 노렸던 '인디오의 보물을 뜻하는 펜던트'가 관련되어 있다는 소문도 퍼지기 시작했다. 모두가 불안해 떨고 있던 중 미셸은 투신을 움직이는 힘이 무엇인지 확인하기 위해 헤이하치를 만나러 일본으로 향한다. 그러나 사정을 알아보러 마을을 떠난 미셸이 며칠이 지나도 돌아오지 않자 줄리아는 혼자서 일본으로 떠난다.

줄리아 창

미니 스커트를 입고 어떻게 저렇게 잘 싸우는지..

미셸 창보다 더욱 섹시한 모습을 하고 있는데...

새로운 모습의 줄리아 창이지만 전작의 기술은 모두 같이 사용한다

인디언의 모습과 비슷한데.. 올려차기 중의 줄리아

잡 기	
LP+LK또는 RP+RK	기본잡기
↘LP+RP	
↓↙↓↙LP+RP	
↓↙→LP	
도 발	
RP+LK+RK	도발
타 격 기	
LP.LP.LP	통천포
↘LP.LP	통천포
▼RK	전소퇴
전소퇴 중LP	전소십자파
전소퇴 중RK	전소연퇴
전소퇴 중↓RK	선소선퇴
RK.RK.LP	신각전소십자파
RK.RK.RK	신각전소연퇴
RK.RK.↓RK	신각전소선퇴
▲RK	창공포
LK+RK	축이동(횡전)
▲RP	참수
참수 중 RP	참수봉추
참수 중 RP.LP.LP	참수통천포
참수 중 RK↓RK	참수전소선퇴
참수 중 LP.RK.LK	참수창궁퇴
참수 중 RK.RK	참수전소연퇴
참수 중 RK.LP	참수전소십자파
↗LK+RK	열진답
LK.RP	참격
참격 중RP	참격봉추
참격 중LP.LP	참격통천포
참격 중RK.LP	참격전소십자파
참격 중RK.↓RK	참격전소선퇴
참격 중RK.RK	참격전소연퇴
참격 중LP.RK.LK	참격창궁퇴
LP+RP	돌쌍장
↘LP	봉추
봉추 히트 시LP	대전봉추
봉추 중LK	봉추하단각
봉추 중RK	봉추상단각
봉추 중RK.LK	
LP.RP	연권
연권 중LK	연추하단각
연권 중RK	연추상단각
연권 중 히트 시LP	연권대전봉추
연권 중RK.LK	연권후소퇴천궁퇴
↘LK	충퇴
LK+RP.LP	충퇴통천포
←LP	
▲RK	창공포
→LP+RK	
LK+RK.RK	전신퇴
→LP	호신주
호신주중RK	호신연공
↓→LP	질보장주
↓↘↘→RP	질보봉추
→LP	천포
↓RK	후소퇴
후소퇴중LK	천궁퇴
↘LP.RK.LK	창궁퇴
→→LP.RK	
LP+RK.RK	
→LP.RP	
→LP+RK	절초통천포

건 잭

전작의 잭2, P잭, 간류의 기술을 거의 모두 가지고 있으며 잭-3급의 캐릭터이다. 아마도 기술이 비슷한 대형 캐릭터들을 통합한게 아닐까 생각된다. 기술의 판정 등은 전작과 비슷하고 더 빨라졌다. 쿠마와 마찬가지로 몇몇 띄우기 기술을 맞아도 별로 뜨지 않는다. 그러나 누워 있을 때 카자마 진의 초필살기를 맞는 등 3에서도 일반 캐릭터들에 비해 더 넓은 타격 판정을 가지고 있다.

3명의 캐릭터들의 잡기에다 신 잡기까지 생겨서 10개 이상의 잡기가 가능하다. 뒤 잡기도 무려 두개나 있다. (더 있는것 같지만 아직 확인 불능) 그러나 전작보단 확실히 강해진 것은 틀림없다.

10단콤보

10단콤보
↓LP. LP. LP. LP. RP. LP. RP. LP. LP+RP. LP+RP
↓LP. LP. LP. LP. RP. LP. RP. LP. ↓LP+RP. ↓LP+RP

잡 기

커맨드	기술명
LP+LK	체락
RP+RK	리프트 업 슬램
↘LP+LK	헬 프레스
↙RP+LK	슬로핑 다운
→→RP+LK	이마깨기
↓↙←RP	백 브리커
↓↘→LP	피라미드 드라이버
↙→LP+RP	파일 드라이버
↗LP+RP	퍼니쉬먼트 드롭
퍼니쉬먼트 드롭 중 ←↙↓↘+RP	메가톤 펀치
상대의 뒤에서 퍼니쉬먼트 드롭	무릎찍고 던지기(또다른 뒤잡기)
↘RP+RK	캐터펄트 스루

타 격 기

커맨드	기술명
LP.LP.LP	해머콤보
↓LP.LP.LP.RP. ↓LP 또는 ↘LP 또는 →LP	해머러쉬
↓↘(LP).RP. ↓LP 또는 ↘LP 또는 →LP	해머러쉬
▲LP	바이올렌스 어퍼
←↙↓↘LP	메가톤 스위브
←↙↓↘RP	메가톤 펀치
↘RP+LK	번개장타
↗LK+RK	히프 프레스
↓LK+RK	제자리앉기
제자리 앉기 중 ~LK+RK	히프 프레스
→LK+RK	슬라이딩
↗LP.LP	점프 2단 때리기
↓LP+RP	밥상뒤집기
↘LP+RP	멜트다운
↓LP+RP	브라보 너클
→LP+RP.LP+RP	시저스 멜트다운
→LP+RP.↘RP	시저스 메가톤펀치
LK+RK	다이브 봄버
다이브 봄버 중 LK+RK	다이브 봄버 부스터
↙LK.RK.LK.RK.LK.RK	코사코 콤보
←↙↓↘→↗↑↖(5회전까지 가능)	기가톤 펀치
↙LP.LP.LP(LP.(LP).RP	머신걸 너클
→RK~LP	다크니스 커터
↓↘LP.RP.LP.LP	와일드 스윙
↓RK	사고 퀘이크
RP.LP.RP	스트레이트 엘보 ↗ 어퍼컷
↓LP.RP	메가톤 스트라이크
다운 중 ↓LP+RP	스프링 해머펀치
LP+RP.LP+RP 또는 ▲LP+RP.LP+RP	해머펀치
앉은 상태에서 LP.RP.LP.RP 또는 RP.LP.RP.LP	블러드 팡
↘LP.RP.LP.RP 또는 RP.LP.RP.LP	어퍼러쉬

건잭 STORY

건잭의 정체는 잭2의 개조형이었다. 여성 물리학자 제인은 8살되던 해 세균병기전에서 잭2에 의해서 구출되었다. 그러나 곧 잭2는 위성병기에 의해서 파괴되어 버렸다.

27세가 된 제인은 그녀의 눈 앞에서 불타버리는 잭2의 악몽의 광경과 비참함을 잊을 수 없었다. 그리고 10년의 세월이 흘러 제인은 잭2를 90%가까이 수리 복원하는데 성공한다. 그러나 그것은 감정이 없는 군용 로보트로서의 잭에 불과했다. 잭의 사상, 기억을 조종하는 시스템 프로그램이 'King of Iron-fist'라는 키워드 입력에서 자꾸 다운되어 버리는 것이었다. 제인은 잭2의 그 상냥한 모습을 회상하며 눈물짓는 날이 많았다. 그녀는 결심했다. 잭2를 반드시 복원시켜 보기로... 필사적인 그녀의 노력은 계속되었다.

그 결과 잭2의 제어 프로그램이 미시마 재벌의 관련 회사 '미시마 중공업'에서 제작되고 있다는 것을 알아냈다. 게다가 자꾸 다운되는 시스템 중에 'Project Gun Jack'의 존재를 확인하고 미시마 중공업이 개발 중인 전략병기 '피포트 건' 프로그램이 아직 미완성이지만 양팔만은 가동될 수 있도록 조립했다. 잭2의 완전 부활을 위해서 미시마 재벌에 접근해 그 수수께끼를 풀어내겠다고 결심한 제인은 파묻어 놓았던 프로그램과 피포트 건 프로그램을 급히 조립해 건잭이라고 명명하고 미시마 재벌에 접근한다.

중단 메가톤 펀치

P잭으로부터 계승된 듯한 익스플로더. 메가톤 스위프도 있기 때문인지 커맨드가 바뀌었다

하늘에서 춤추며 내려오는 가드 불능기인 다이브 보머. 추가된 커맨드로 비행 거리를 늘리는 점은 변함없다. 이 때 축이동으로 피하는 상대를 공중에서 추격한다

잭2로부터 멜트 다운을 간류로부터 체르노를 계승했다

P잭의 가드 불능기인 다크네스커터도 건재

잭2의 대표적 기술인 메가톤 스트라이크

중단에서 하단으로 변하는 특성을 가진 헤드 슬라이딩

모쿠진

나무토막 캐릭터. 모든 캐릭터의 기술을 쓸 수 있다. 지금까지 밝혀진 것은 랜덤 형식으로 매 라운드마다 다른 캐릭터의 기술을 사용하는 것인데 캐릭터 선택 방법은 아직 확실히 알 수 없고 이 캐릭터를 사용하려면 전 캐릭터에 모든 기술을 사용해야만이 이 캐릭터의 사용할 수 있을것 같다. 모쿠진만의 독특한 기술이 있는 지는 아직 미확인이지만 아마 어느정도 있을 것으로 보인다.

모쿠진의 캐릭터 선택 화면

모쿠진이 레이에게 섬머를 가격하고 있다

오우거 1

마지막 라운드에 나타나는 보스 오우거 변신 전의 모습이며 사용기술이 변신 후와 다르다. 공중에 떠 다니는 모습이 인상적이며 다른 여러 캐릭터의 기술을 종합해 사용하고 있다.

잡 기	
LP+LK또는 RP+RK	기본잡기
타 격 기	
LP.RP	원투펀치
←LK	용차차기(준)
용차차기 중 RP	귀살(준)
▲RK.RK	올려내려차기(리)
올려내려차기 중↓RK.RK.RK.RK	한연타(리)
무한연타 중↑또는↓ N	
↓LK.LK.LK	(백두산)
↓LK.LK N LK	(백두산)
LP.LP.RP	
↓↘↓↘RK	슬라이딩
→→ N LK+RK	슬라이딩
↗LK.RK.LK	헌팅호크

오우거2(투신)

역시 마지막 스테이지의 변신 후의 오우거이다. 불을 뿜어내는 필살기를 가지고 있으며 한손은 뱀의 모습을 하고 있기 때문에 외모에서 풍기는 인상이 험악하다. 역시 여러 캐릭터의 기술을 종합해서 쓰면서 자신만의 기술도 가지고 있다. 생각 외로 크지만 강한 기술을 많이 가지고 있다.

변신 전의 오우거의 기술을 거의 그대로 사용하는 것으로 보아지며 역시 새로운 기술이 존재하지만 역시 시간관계 상 조금밖에 공략하지 못했습니다.

잡 기	
LP+LK 또는 RP+RK	기본잡기
타 격 기	
축이동중LP+RP	공중필살기
↓LP+RP	지상필살기
→→RP	
→→ N RP	
→→RK	
→→ N RK	
→→LP	
→→LP+RP	
↓↘RP	
↓↘LP	
↓LK.LK.LK	
↓LK.LK N LK	
↓↙RK	
←LP+RP	왕진레이의 필살기
↓RK.RK	

브라이언 퓨리

인터넷 등에서 일찍부터 그 모습이 공개되었을 만큼 기대를 받아온 캐릭터이다. 얼굴에 칼자국같은 흉터를 가지고 있어서 생김새부터가 무서운데 과연 기대만큼 멋진 기술을 가지고 있을까.

그것은 퓨리를 사용해보면 알 수 있을 것이다. 사용하여 본 결과 엄청난 타격기를 가지고 있는 것으로 보인다. 리치가 상당이 길며서 타격기가 상대방의 공격을 보고 칠 수 있을 정도로 빠른 것들이 존재한다.

움직임은 상당이 느리나 타격기가 빠르기 때문에 어느정도 다른 캐릭터의 움직임을 커버할 수 있을 것이다.

10단콤보	
←LK.RK.LP.RP.LP.RK.RP.LP.RK.RP	
←LK.RK.LP.RP.LP.RK.RP.RK.RK	
←LK.RK.LP.RP.LP.RK.LK.LK	

잡 기	
LP+RK또는 RP+RK	기본잡기
타 격 기	
LP.RP	원투펀치
RK.RK	퀵소배트
↘LP 또는 ↘LP.LP.LP.LP	?????
LP.RK.LK.LK	???
LP.RK.RP.LP.RP	????
LP.RK.RP.RK	???
LP.RK.RP.LP.RK	???
LP.RP.LK	???
↘LP.RP	더블어퍼??
←RP.LP.RP	??
←RP.RK	??
←RP.LP.RK	??
←RK	?
←LK.RP.LP.RK	??
← 또는↓LP+RP	??
→→LK	
→→RP	
↘RK	
↘LK	
↗LK	
↗RK	
↗착지 바로 전 RK	
↓↘→	슬라이딩대쉬
슬라이딩 대쉬 중 LK	
슬라이딩 대쉬 중 RK	
슬라이딩 대쉬 중 LP	
슬라이딩 대쉬 중 RP	
↓↙←	뒤회피
뒤회피 중 LP	
뒤회피 중 RP	
뒤회피 중 LK	
뒤회피 중 RK	
←←RK	구르기
←RK	무릎차기
축이동 중↑LP	
▲RP	
▲LP	
▲LK	
▲RK	
→LP+RK	필살기
→LP+RK	필살기
▲LK.RK	

헤이하치

전작의 기술을 그대로 사용하면서 새롭고 강력한 기술들을 선 보이고 있는 이번 대회의 주최자. 풍신과 나락 등 헤이하치만의 정통한 기술들을 보면 탄성이 절로 나온다. 무스탕의 복장과 전작에 입고 나왔던 복장을 하고 있다. 진과 같은 초풍신은 존재하지 않은 것 같으나 풍신 판정이 전작과 같이 중단 판정으로 나온다는 것이 조금 특이하다. 나락쓸기가 전작보다 좀 더 느려졌으며 처음 나락 1회째에는 중단가드가 되지만 가드 데미지가 주어지며 이후에는 하단이다. 그외에 타격외문(?)이 있는데, 상대방의 상단 발기술을 맞고.. 그걸 꺾어버리는 기술이다. 50% 이상의 엄청난 데미지를 주지만 자신의 에너지가 많을 때 사용해야 된다.

10단콤보
↘LK.RP.RP.RK.RK.LP.RP.LP.RP.LP
↘LK.RP.RP.RK.RK.LP.RK.LP.RP.RK
↘LK.RP.RP.RK.RK.LP.RK.LP.RP.RP

잡 기	
LP+LK 또는 RP+RK	기본잡기
→→LP+RP	박치기
타 격 기	
LP.RP.RP	귀곡연권
LP.LP.RP	섬광열권
LP+RP	쌍장(가제)
→RP.LP 또는 ←RP.LP	이동쌍장(가제)
LP.RP.RP.LP	원투쌍장
←RP	중단돌려치기(가제)
↗RK.RK	나선습인각
↗LK.RK	이선공인각
→↗LK.RK또는 RK.LK	파쇄축
→↓↘LP	풍신권
→↓↘RP	뇌신권
→→RP	귀신권
→↓↘N RK	격참각
→↓↘↓RK	지참각
→↓↘N LK.LK	내려자르기
→↓↘LK.LK.LK	나락쓸기
나락쓸기중 LP	나락뇌신
나락쓸기중 RP	나락귀신
나락쓸기중 N RK.RK	나락내려자르기
→→→RK	공참각
공참각중 ↑RK	이선공인각
→RK	내려차기
LP.RP	원투펀치
→→LK	내려차기
↘LP.RP	더블어퍼
↓↘→RP	붕권
▼LP	기와깨기
기와깨기 중RP	기와깨기 붕권
상대방다운시↓또는 ↘RK	나막신 밟기
↓LP+RK	귀와(필살기)
←← N LK+RK	영족
▲RP	원어퍼
▲RK.RK	올려내려차기
→RP	되받아치기(상단발차기만 가능)

버철 파이터3 콤비네이션 기술

글 : 뉴 챌린저(버파3 배틀팀)

이번호에서는 지난호에서 다루지 못한 나머지 6명의 콤보에 대해서 알아보기로 하겠다.
공중 콤보 외에도 콤보의 범주에 들어갈 수 있는 여러가지 것들을 동시에 수록하였으므로 실전에서 더욱 유용하게 사용할 수 있을 것이다.

2부 : 파이, 제프리, 사라, 잭키, 타카 아라시, 아오이

파 이

파이의 콤보는 대개 연환전신(소)각이나 비연단퇴로 마무리한다. 띄워진 상대의 고도에 따라 구분해 쓰자. 마무리하기까지 중간에 추가로 넣어주기 좋은 기술로는, 띄워진 상대의 고도를 띄운 후 유지시켜주는 고축퇴가 있다. 단발 P 등과 혼용하면 타수를 늘릴 수 있다. 특히 고축퇴는 상대를 띄울 수 있는 등 추격타 이외에도 다용도로 쓸 수 있다.

콤보	비고
측중각 or 상보충장 or 연청호쌍장파 (↘K) (←P) (↓→P) ─ 연환전신(소)각 (PPP(↓)K)	카
측중각 or 상보충장 or 연청호쌍장파 ─ 비연탄퇴 (→→PK)	카
창하연추장 or 고축퇴 or 비연도단각 (↘PP→P) (K) (달리면서 K) ─ 연환전신(소)	
창하연추장 or 고축퇴 or 비연도단각 ─ 비연탄퇴	
호연선축(두번째 K만 맞았을 때) (KK) ─ 번신 소각 (↙K+G)	바
창하연추장 ─ (고축퇴) ─ 연진선풍각 (←K+G)	경
창하연추장 ─ (고축퇴) ─ P ─ 비연탄퇴	
창하연추장 ─ (고축퇴) ─ 고축퇴 상보충장	경, 고저
창하연추장 ─ (고축퇴) ─ 연환전신(소)각	
고축퇴 x 2 ~ 4 ─ 호연선축 등	비벽.경
체연제답 (←↓P+G) ─ 고축퇴(후의 여러 콤보)	
체연제답 ─ 호연선축(두번째 K만 맞음) ─ 비연단각 ─ 번신소각 (↗K)	바
체연제답 ─ 연진선풍각 ─ 연자쌍장 (→→P) ─ 연환전신소각	경.바.벽 이용
체연제답 ─ 연진선풍각 ─ 연환전신각(파이가 벽을 등지고 있을 때)	면벽
* 체연제답 후의 콤보는 일단 고축퇴가 기본인데 적이 거의 다 일어났을 때쯤 맞춰야 높은 고도로 띄울 수 있다	
소점프 P ─ 연환전신소각	바
비연번과 (↘P+G) ─ 호연선축 ─ 번신소각	바
비연번과 ─ 비연열각(↗KK)	

제프리

제프리는 주로 버티컬 어퍼나 니 어택으로 상대를 띄운 후 콤보를 넣게 되는데, 타수는 적어도 데미지는 상당하다. 특히 주목할 것은 백스로 후의 벽을 이용한 콤보.

콤보	비고
니어택 (→K) ─ 트리플 어퍼 (↘PP↘P)	역, 경
니어택 ─ (P) ─ 니 푸쉬(←K) ─ 바디 프레스(↑P)	
니어택 ─ (P) ─ 니어택-바디P	
니어택 ─ P ─ 대쉬 엘보어퍼(→→PP)	
니어택 ─ (P) ─ 켄카어퍼(↘↘P)	
니어택 ─ P ─ 미들 헬 스탭 (→P+K)	경, 고저
헤드어택(←→P+K)-라이징 해머(←↘PP)	바, 역
※헤드 어택 후 약간의 시간을 두고 라이징 해머를 넣는다.	
백스로 (↙P+G) ─ 힐 어택(←→K) ─ 바디P	
백스로 ─ 켄카킥(→→K) ─ 힐 어택선	
백스로 ─ 켄카킥 ─ 트리플 어퍼	선, 면벽
백스로 ─ 미들헬스탭 ─ 접근-더킹로우(↓K+G)	바
백스로 ─ 미들헬스탭 ─ 트리플 어퍼	면벽
백스로 ─ 미들헬스탭 ─ 니 어택	면벽
백스로 ─ 헤드 어택 ─ 트리플 어퍼	면벽
백스로 ─ 헬뱅해머(↓P+K) ─ 하단 백브리거(P+K+G)	
백스로 ─ 헬뱅해머 ─ 리버스크로(↓P+G)	
백스로 ─ 니 어택-↓P-더킹로우-트리플 어퍼	경.선.면벽

사이드킥, 헤드어택, 엘보 스템프(←P), 힐 어택, 켄카킥, 니어택, 미들 헬 스탭
켄카어퍼, 스플래시 마운틴(↘↘P+G),
트리플 헤드버트(←→P+G, →P+G, →P+G), 바디리프트(←P+G)(대 타키)
백브리커(배후 P+G), 쵸크 스위퍼 스윙(배후 ←P+G),
암브리커(측면←→P+G), 머신건 태클(적벽←↘P+G),
월 와이프 스로(자신벽↗P+G) 후에 데비리버스크로

※ 백스로-니-↓P-더킹-트리플 U. 의 콤보는 제프리 최고 난이도 콤보라 봐도 좋을 것이다. 더킹로우까지 맞고 그후에 벽에 튕기는데 거리 조절이 까다롭다. 아키라 스테이지라면 거의 링 중앙에서 한번 백 대쉬한 정도가 적당한 거리가 하겠다. 그리고 더킹로우 후 곧바로 ↘P를 입력하면 ↘P 가 나가므로 반드시 앞으로 한번 대쉬해서 선 상태를 만들어 준 후 트리플 어퍼를 입력해야 한다.

※ 백스로-헬 뱅해머 후의 하단 백브커는 100%가 아니므로 상대의 패턴에 따라 대응을 달리해주어야 한다.

사 라

사라의 콤보는 스탠스의 영향을 많이 받으므로 사라 유저는 항상 스탠스에 신경을 써가며 싸울 필요가 있다. '토킥 잭나이프'나 '라이징 니 콤보' 후의 콤보는 스탠스만 빼면 조건이 까다롭지도 않고 강력하다.

콤보	비고
스피힐 소드(↘K+G) ─ 섬머 솔트킥(↘K)	바
스피힐 소드 ─ 토킥 잭나이프(↓P+K K)	역, 앞, 바
스피힐 소드 ─ 라이징니 (↓→K)	역, 앞, 바
스피힐 소드 ─ 드래곤 캐논(↙K) ─ 섬머	정, 앞, 경, 바
스피힐 소드 ─ 드래곤 캐논 ─ 잭나이프킥 ↓K	역, 앞, 경, 바
스핀힐 다이브(↑K) ─ 토킥 잭나이프	앞, 역, 바
니킥(→K) ─ (P) ─ 섬머	
니킥 ─ 드래곤 캐논 ─ 대쉬니(→→K)	역, 경
니킥 ─ 콤보라이징니(PPPK)	
니킥 ─ 잭나이프킥 사이드 (↓KK)	역
니킥 ─ 엘보 힐소드(→P K)	정
니킥 ─ 드래곤 캐논-접근PPP-콤보라이징니	정, 경, 선, 카, 고저
토킥잭나이프 ─ 엘보 힐소드	정
토킥잭나이프 ─ 잭나이프사이드	역
토킥잭나이프 ─ 섬머 솔트킥	정
토킥잭나이프 ─ 콤보 라이징니	정
토킥잭나이프 ─ PPP-콤보라이징니	정, 경, 선, 카, 고저
라이징니콤보 (↓→KK) ─ 잭나이프킥사이드	정
라이징니콤보 ─ 섬머 솔트킥	역
라이징니콤보 ─ 콤보 라이징니	역
라이징니콤보 ─ 대쉬니	정
드래곤 캐논 ─ 콤보라이징 니	역
드래곤 캐논 ─ 잭나이프킥	정

* 콤보의 중간에 쓰이는 PPP는 보통의 PPP와 달라 매우 까다롭다. 일단 레버를 →로 입력해 놓고 있어야 하고 ➡ P후 레버를 중립에 놓고 P를 입력해야 하며 마지막 P는 ↗P로 입력해야 한다. 콤보라이징니 등을 쓸 때는 위와 같이 할 필요는 없다

〈 약호 설명 〉

고저 : 고저차 필요
카 : 카운터 가격 필요
경 : 상대가 경량급일때
선/앉 :상대가 (선 상태/앉은 상태)에서 가격 당했을 때
바 : 바운드 콤보(상대가 땅에 튕기는 것을 이용)
벽 : 상대가 등을 부딪히고 미끄러져 내리는 것을 이용
면벽 : 상대가 얼굴을 부딪히고 튕겨 나오는 것을 이용
비벽 : 띄워져서 날아가고 있는 상대가 '비스듬하게' 벽에 막혀 가격 장소와 더이상 거리가 벌어지지 않고 있는 상태.
이 때는 벽에 부딪히기는 하지만 〈벽〉이나 〈면벽〉과 같은 특수한 포즈가 나오지 않는다.
정 : 정 스탠스일 때. 1. 2P 모두 오른쪽 (왼쪽)발을 앞으로 하고 있는 상태를 말한다.
역 : 역 스탠스일 때. 1P는 오른발(왼발)을, 2P는 왼발(오른발)을 앞으로 하고 있는 상태를 말한다.
예를 들어, 바운드 개시 후 잭키가 스위치 스텝(↓↓)을 한번 썼다면, 정스탠스에서 역스탠스로 바뀐 것이 된다.

잭 키

잭키 역시 스탠스의 영향을 많이 받는 편. 실전에 많이 쓰이는 것은 '니킥', '비트&너클' 후의 공중 콤보나 스핀 힐 소드 후의 바운드 콤보. 그 외에는 조건이 상당히 까다로운 자기 만족기 혹은 전시용이 대부분이다.

콤보	조건
스핀힐 소드(←K+G) ─ 섬머솔트킥(↖K)	바
스핀힐 소드(←K+G) ─ 대쉬 해머킥(→→K)	바
스핀힐 소드(←K+G) ─ 비트 너클 (P+K)	바
스핀힐 소드(←K+G) ─ 스핀 힐 소드	앉아, 바
* 스핀 힐 소드 후의 콤보는 타이밍이 중요	
니킥(→K) ─ (P) ─ 섬머 솔트킥	
니킥(→K) ─ (↓P) ─ 대쉬 해머킥	역
니킥(→K) ─ 콤보엘보스핀(PP → PK)	경
니킥(→K) ─ 콤보엘보너클로스핀(→PP→PPK)	고저, 선, 경
니킥(→K) ─ ↙ P+K ─ 콤보엘보너클로스핀	고저, 정, 경, 선, 카
니킥(→K) ─ ↙ P+K ─ PPP-대쉬해머킥	고저, 정, 경, 선, 카
니킥(→K) ─ ↙P+K-↙P+K-더블로스핀킥(↙KK)	고저, 정, 경, 선, 카
니킥(→K) ─ ↙P+K-콤보니킥 (PP→K)	고저, 정, 경, 선, 카
니킥(→K) ─ ↙P+KKK	벽, 경, 선
니킥(→K) ─ 라이트닝 로우 (↙P+KKKK↓K)	경선, 카, 비벽
비트&너클(P+K P) ─ 섬머 솔트킥	역
비트&너클(P+K P) ─ 대쉬해머킥	역
비트&너클(P+K P) ─ 펀치로우스핀킥 (P↓K)	정
비트&너클(P+K P) ─ ↙P+K─콤보니킥	고저, 정, 경, 선, 카
비트&너클(P+K P) ─ ↙P+K─더블로스핀킥	정, 경, 선, 카
미들킥(↘K) ─ 대쉬해머킥	정, 카

※니킥-라이트닝 로우의 콤보는 '비벽'이기는 하지만 아무데서나 되는 것이 아니고 동굴 스테이지의 어느 특정 부분(벽주위의 움푹 파인 곳)에서만 가능

타카 아라시

타카의 콤보는 거의 다 적을 띄우기도 쉽고, 후속타의 데미지도 엄청난 쳐올리기에서 시작된다. 특히 대 아오이 콤보는 경악할 수준. 콤보 후의 다운공격은 주로 사고와 사고치기인데 상황에 따라 잘 구분해 쓰자.

콤보	조건
고양이 속이기(P+K+G) ─ 참격(↘↘P) ─ 환태술(→K) ─ 사고치기(←K)	
↘P ─ 곡룡(←→P)	카
↘P ─ 환태술─사고(치기)↘K OR ←K	카
↘P ─ 참격─사고차기	카
↘P ─ 귀신쳐올리기(×2)(↘P+K)─참격	카, 경
쳐올리기(↘P+K) ─ 참격×2 ─ 귀신쳐올리기(바)	바, 선, 카, 대 아오이
쳐올리기(↘P+K) ─ 환태술-사고(치기)	
쳐올리기(↘P+K) ─ 참격(×2) 사고치기	
쳐올리기(↘P+K) ─ 쓰빠리 롱끼기(PP→P)	고저, 경
쳐올리기(↘P+K) ─ 쓰빠리PPPPPP	고저, 경, 선
쳐올리기(↘P+K) ─ 귀신-(귀신)─참격	
쳐올리기(↘P+K) ─ 귀신-(귀신)─곡룡	
쳐올리기(↘P+K) ─ 귀신-(귀신)─팔꿈치(→P)-사고	
쳐올리기 ×4	바, 대 아오이, 듀랄
참격 ─ 환태술 ─ 사고(치기)	역
참격 ─ 참격(X2)	고저, 경, 선, 카
환태술 ─ 환태술	역
쳐들어가기(→P+K) ─ K	버그콤보
곡룡(곡룡은 잘맞지 않으나 적이 등을 돌린채 일어난다)	

※콤보에 쓰이는 참격을 평상시대로 쓰면 다운공격이 나가버린다. 콤보로 참격을 쓰려면 미리 ↘↘를 입력해 놓고 있다가 딜레이가 끝나자 마자 P를 눌러줘야한다.

아오이

당하는 것만 많았지 정작 자신이 쓸 콤보는 없는 비운의 소녀 아오이. 대개 실전에서 쓰기는 어려운 콤보들이므로 다운공격과 다운잡기에나 충실하자.

콤보	조건
중단킥(↘K) OR 뇌신인(→K) OR 수신검(↘P) OR 무쌍파(↘P) OR ─ 연돌쿠사나기(PPP↓K)	경, 선, 카
중단킥(↘K) OR 뇌신인(→K) OR 수신검(↘P) OR 무쌍파(↘P) OR ─ 쿠사리가마(KK)-강다운	경, 선, 카
중단킥(↘K) OR 뇌신인(→K) OR 수신검(↘P) OR 무쌍파(↘P) OR ─ (평수)(P+K)	경, 선, 카
(평수)(P+K) ─ 구름차기(→KK)	
부앵(→→P+K)	
소점프P ─ 쿠사나기(↓K+G) ─ 다운잡기(↘P+G)	
정스탠스 상단 P반격기(←P+K) ─ 다운잡기	
엘보반격기(↙P+K) ─ 다운잡기	
합기던지기(↓→P+G) ─ 다운잡기(타카 제외)	
상P 흘리기(←P) ─ 봉황수↘P+K ─ 구름차기 ─ 쿠사나기	

■상대가 타카일 때 히트 후 잡기로 연결시킬 수 있는 기술
아키라 : 독보정슬(K+G후 G를 뗀다), 앙포(↘↘P)
파이 : 창하연추장
라우 : 지소퇴(→↓K :카운터시에만)
울프 : 니 블레스트(→K), 숏 숄더(←→P+K),
스크류훅(→↘↓↙←P : 카운터)
제프리 : 니 어택, 힐 어택(←→K), 니 푸시(←K)
사라 : 니 킥
잭키 : 니킥, (↙P+K)
타카 : 쌍수(→→P : (카운터)

■타카에게만 올 히트되는 연계기
라우 : 천각연환호장(↘K→P←→P) ─ 강다운,
유수괘답(←↓P+G) ─ 연환전신소각(PPPK)
울프 : 스크류 래리어트(→↘↓↙←PP) ─ 로우드롭킥(→↓K)
제프리 : 백스로-콤보켄카훅(PP←P) ─ 데빌리버스 크로
카게 : 산탄나선뒷차기(PP←PK) ─ 유영각(→→K)
잭키 : 잽 더블 스트레이트(PP↑P)

■콤보에 관한 몇가지 팁
'콤보를 사용할 때 앉은 상태에서만 나가는 기술(예:타카의 귀신쳐 올리기)은 앉아 대쉬를 이용해야한다.
'콤보를 넣을 때, 같은 기술을 두번 이상 사용하게 되면, 데미지가 현저히 줄어든다.
(울프를 예로들어 숏 숄더-강다운 보다는 숏숄더 니 - 강다운이 데미지가 더 크다)

연재

ARCADE

TEAM BATTLE

이달의 팀배틀 소식통에서는 격투 게임, 특히 배틀을 하는 사람들끼리 서로 많이 사용하는 은어들을 조사해 공개하기로 한다. 국적 불명의 용어와 명칭과 속뜻의 차이가 있는 용어 등 수정되어야 할 부분도 많지만 처음 배틀을 시작하는 게이머들에게는 큰 도움이 될 것이다.

격투 게임 은어의 유래

이런 용어들은 언제부터 생겨난 것일까? 시기상으로 슈팅 게임 이후에 불어닥친 격투 게임에 의해서이다. 그 시발로는 스트리트파이터2에서부터라고 봐도 무방할 것이다. 컴퓨터와의 대전에서 사람과의 대전으로 바뀌어지면서 기술과 사람의 감정이 들어가고 대리만족을 느끼고 승패와 관련된 승부욕이 생기면서 게이머들은 자신들의 생각을 함축적으로 표현하기 시작했다. 또한 여기에 마음에 맞는 사람들끼리 팀이 구성이 되어 배틀이 보급되면서 상대방과의 신속하고 더욱 편리하게 하기 위해서 그때그때 상황에 맞게 만들어진 말들이 대부분이다.

가드 해체기

공격을 막아내는 자세를 가드라고 하는데 고의로 그 가드 자세를 풀어내는 것을 말한다. 일반적으로 기술을 사용하여야만 가능한 경우가 대부분이다. 상대를 무방비 상태로 만드는 것이라고 생각하면 쉽다. 대표적인 기술로는 아키라의 격보번과가 있다

가드가 올라간 순간을 노려라!

경직 풀기

상대의 기술을 자신이 방어했을 경우 또는 제프리나 울프의 다운 잡기 후 다시 가드할 수 있거나 움직일 수 있는 시간을 경직시간이라고 한다면 그것을 빨리 풀어내는 것을 경직 풀기라고 한다.

경직 풀기로 허점을 줄이자

고수.중수.하수

잘하는 사람은 고수, 보통 실력은 중수, 못하는 사람은 하수라고 하는데 대부분 자신의 실력은 자신이 판단하기 힘들기 때문에 대전 경험이 적은 사람일수록 고수라고 생각하는 경우가 흔하다. 잘하는 사람들은 자신이 중수라고 생각하는 경우도 흔하다.

고수촌

말 그대로 격투 게임을 잘하는 사람들이 많이 모이는 곳이다. 대부분이 그 동네에 사람인 경우이지만 한 곳에 모이는 경우가 많다. 참고로 잘 알려진 고수촌으로는 버철 파이터는 대방동, 철권은 금호동이다.

나그네 스텝

일명 사과 스텝, 하수 스텝이라고도 한다. 한국 스텝에 반기를 든 스텝으로 실제로 보면 아무렇지도 않은 스텝이지만 고수가 사용하면 일명 '다 막아' 스텝으로도 변하는 무시무시한 스텝. 상대의 분노 게이지 상승을 노릴 수 있다. 기본 사용 방법은 가드 버튼을 뗀 채 레버를 대각선 앞, 뒤 또는 그냥 앞뒤로 고정하여 슬금슬금 가다가 상대ㅡ이 대응에 대해 맞서거나 뒤로 돌아 달리는 것임. 버파3에서 사용되는 말로 배후(상대방에게 등을 보이고)이동하는 스텝을 말한다. 뒤로 이동하거나 멈추는 등의 모션을 말하는 것으로 알려져 있다.

뒤로 대쉬

버파2와 버파3에서 사용된다. 백 대쉬와는 다른 대쉬법. 상대에게 등을 보이고 있는 상태에서 G버튼을 누른 채로 상대를 향해 대쉬를 입력하고 G버튼을 떼면 된다.

딜레이

공격 후 다시 방어자세로 돌아오는 시간이 길거나 상대방에게 가드되지 않는 거리에서 공격을 유발하여 그 허점을 노린다는 뜻으로 심리전이나 순간적인 손놀림과 빠른 판단이 있어야 가능하다. 역시 팀배틀에서 주로 사용되는 용어이다. 특정 딜레이는 경직 풀기로 그 시간을 줄일 수도 있음을 염두해 두자

무한연타

대전 시 연속적으로 무한정 이어지는 기술이나 공격들을 통틀어서 무한연타한다.

백 대쉬

뒤로 한걸음 이동하는 기술로 거리를 조절하거나 도주의 목적으로 사용되는 기술로 말그대로 백 대쉬이다. 물론 철권과 버파의 의미가 다른데 무한 스테이지의 철권은 도주의 의미가 강하지만 버파의 경우는 링아웃 제도가 있어서 상대의 빈틈을 유발하는 목적이 강하다

백 대쉬로 상대의 허점을…

선입력

기술 커맨드를 먼저 입력해 놓는 경우, 가능한 기술이 있고 불가능한 기술이 있다. 대부분 잡기 종류에 해당되거나 입력이 많은 기술에 해당되는 경우가 많다

앉아 대쉬

역시 철권2와 버파2에서 가능한 기술로 철권과 버파는 앉아 대쉬가 다르다. 철권의 앉아 대쉬는 풍신류나 뇌신권을 사용하는 캐릭터에 한해서만 가능하다는 것이다. 철권에서는 일명 풍신대쉬라고도 하는데 앉은 자세로 슬라이딩이 들어가는 듯한 모습으로 상단공격을 피하면서 상대에게 접근한다. 버파의 경우는 모든 캐릭터가 가능하며 커맨드도 여러가지 방법이 있다. 서서 들어가는 대쉬도 있지만 앉은 자세에서 들어가는 방법도 있다. 앉은 자세에서 (↘↘)도 가능한 커맨드이다. 중요도가 매우 높은 기술로 상대의 상단 공격 회피가 있어 이지선다에 유용한 기술이다.

이것이 앉아 대쉬

얍삽하다

공격시간이 짧은 공격 등이나 가드가 힘든 공격을 연속적으로 사용하여서 상대 플레이어로부터 짜증을 유발하여 냉정을 잃게 하는 등의 행동을 자주할 경우 이런 소리를 들을 수 있다.

외문

원래 아키라의 반격 기술 중 하나인데 보통 반격기라는 의미로 많이 쓰인다.

아키라의 외문정주 작렬!

이지선다

'둘 중의 하나'라는 뜻이 분명한 용어이다. 순간적으로 여러가지의 공격이 바뀔 수 있는 상황이나 그런 종류의 기술을 뜻한다. 주로 접근전을 하던 공격자에게서 만들어질 수 있는 상황이다. 잡기 종류이나 타격기나 아니면 상단, 중단 또는 하단이나를 헤갈리게 해서 판단력을 흐리게 하거나 실수를 유발할 수 있다

자코

타 지역에서 배틀을 하러 일부러 오지만 실력은 거의 형편없는 경우의 사람을 가르키는 말

잡기 회피

상대에 잡혔을 때 거의 동시에 커맨드를 입력한다든지 해서 상대의 잡기를 피하는 것.

아키라가 카게의 호연락을 회피

짜다

이 말은 짠손과 짠발이란 말에 근접한 말이다. 우선 기술 자체가 딜레이가 적은 것만을 사용하여(당연히 데미지는 적다는 것이 특징) 게임을 풀어나간다는 뜻으로 빈틈이 거의 없다는 말도 된다.

짠손, 짠발

단발성 펀치나 하단킥으로 상대방의 공격을 끊거나 견제성으로 많이 사용되는 기술로 주로 3D게임에서 나타난다. 너무 자주 사용해서 상대방이 기술보다 견제 위주로 사용하여 대전자들로부터 불만의 소리가 높다.

천발

버철 파이터2에서 먼저 나온 말로 철권2에도 이어졌다. 우선 버파2에서는 원펀치, 원킥 캔슬 동작으로 평소의 펀치보다 빠르게 연이어 나오는 기술인데 한번 맞으면 K.O당할 때까지 가드 불능이 될 정도로 위력적이다. 물론 공중연계기로도 많이 사용된다. 이 버그성 천발은 버파2가 국내에서 엄청난 인기를 누리는데 일조하기도 했다. 이에 비해 철권2의 천발은 역시 버파2와 같이 배틀팀에 의해서 생겨났는데, 버파와는 다른 양상을 띠고 있다. 우선 버파는 캔슬로 이어지고 철권은 선입력으로 이루어진다. 기본적으로 원펀치, 원펀치, 원펀치 등이 순간적인 대쉬입력에 의해서 가능하며 헤이하치 경우 한순간에 K.O가 될 수도 있다.

초(超)

어떠한 기술 앞에 자주 붙는 접두사로 예를 들어 풍신-)초풍신 등으로 빠르다거나 강하다는 뜻으로 사용되고 있다.

추창

버파의 유명한 기술명으로 "붕격운신쌍호장"을 다른 말로 "추장망월"이라 하고 줄임말로 '추창'이라 한다.

축

다른 뜻으로는 "옆"이란 말도 된다. 2D게임인 경우는 거의 사용되지 않지만 3D인 경우 특히 많이 사용된다. 앞 뒤 전후가 존재하기 때문에 하나의 기준점에서 좌우에 해당되는 경우이다. 최근에는 임으로 이동할 수도 있도록 제작되는 추세이기 때문에 앞으로 더욱 사용 범위가 넓어질 듯하다. 버파3에서는 E버튼으로 축이동을 하나 철권3에서는 레버의 위나 아래 후 중립으로 축이동을 한다.

캔슬기

어떤 공격이 나가는 중간에 멈추어서 다른 기술이나 그것을 중지시킨다는 뜻. 배틀시 사용범위가 넓어서 되도록 많을수록 사용하긴 힘드나 익숙해지면 상당이 좋은 기술을 구사할 수 있다.

킥 캔슬

버파에서만 사용되는 용어. 킥을 입력한 상태에서 킥이 완전히 나가기 전에 G버튼을 눌러 킥을 도중에 캔슬하는 것.

킥 캔슬은 상대의 잡기로 회피한다

풀다

어떤 기술에 걸려 당할 위기에 있는 것을 해제한다는 말이다. 연속 잡기류를 중간에 빠져나가는 것. 경직 풀기도 여기에 속한다.

패턴

어떤 기술 후에 습관적이나 임으로 짜 맞추어서 연속적으로 구사하는 기술. 예를 들어서 견제 후 잡기 등 어떤 사람의 공격이 습관적으로 나오는 경우일 수도 있고 추가공격을 위해서 만드는 경우도 있다. 다양하고 많은 패턴을 가지고 있는 사람은 대부분이 고수이다.

한국 스텝

버파의 고수라면 누구나 알고 있는 유명한 스텝. 기본은 E버튼으로 축이동 시 앉아 대쉬로 캔슬을 거는 것. 대쉬가 버파2에 비해 상대적으로 약해진 버파3에서 높은 이동력과 현란함을 자랑하는 스텝이다

버철 파이터3 배틀 팀 소개

천하무적

천하무적 팀은 YOU WIN 팀과 설중매 팀의 1인자들은 채한 씨와 박인규 씨를 영입해 최근 버철 파이터3 배틀계에서 무서운 아이들로 급부상 중인 팀이다. 그러나 그동안 다른 팀과 천하무적 팀에 동시에 소속되어 활동하던 팀원이 많았던 관계로 천하무적만의 개성이 부족했던 것이 사실이다. 이번에 천하무적 팀은 게임챔프에 출연을 계기로 팀을 재정비하고 새출발을 다짐했다.

팀원소개

★ 채 한

천하무적 팀의 에이스이고 주 캐릭터는 라우이다. 정신없이 공격하는 스타일이고 선풍각이 주특기이지만 제프리로도 일가견이 있다. 원래 YOU WIN팀의 에이스였다.

★박인규

과기대 대학원 진학 준비 중인 박인규 씨는 버철 파이터1 때부터 아키라만을 고집하는 아키라 맨이다. 버파3에서도 아키라에 모든 것을 걸고 있는 그는 추창을 한번 쓰면 플레이가 느슨해지는게 단점이라면 단점이다. 원래는 설중매 팀의 에이스였다.

★ 오승재

천하무적 팀을 이끌어가는 삼두마차 중 한사람이다. 현재는 천하무적에서 수련을 쌓고 있지만 언젠가는 홍대 팀을 조직해 독립한다는 야무진 꿈을 가지고 있는 팀원이다. 라우, 제프리, 잭키에 모두 능하지만 최근에 들어와서는 아키라만 열심히 수련 중이다.

★ 문재성

중앙대 4학년에 재학 중이고 파이와 리온이 주 캐릭터이다. 학교 앞 오락실에 자주 가는 이유를 벚꽃 아오이를 만나기 위해서라는데... 그것이 무슨 의미인지 잘 아는 사람이 없다. 배틀 시에 가장 많이 승률을 올리곤 하는 실전에 강한 스타일.

★ 박재경

다른 팀원들과는 달리 순수하게 천하무적에서 배틀을 시작한 순정도 100%의 천하무적인이다. 토우킥 스프렉스의 성공 가능성이 90%에 달하지만 실전에서는 이상하게도 토우 킥을 잘 못 맞추는 단점이 있다. 주 캐릭터없이 버파2 배틀 때부터 전 캐릭터를 모두 사용하는 스위치 배틀맨이다.

★ 윤상훈

주위 친구들을 모두 버파의 세계로 인도하는 신비로운 모세(?) 파이터이다.

아키라만 하다가 언제부터인가는 카게, 파이로 주 캐릭터를 바꿔버려 팀원들을 의아하게 했다.

그의 아키라 실력이 바닥이 난 것이 아닌가 주위에서 의심의 눈초리가 가득하다. 슬슬 정체가 드러나고 있어서 신비의 파이터라는 링네임을 바꿔야 할 듯.

★ 주정훈

오로지 아키라만을 고집하는 ONLY 아키라 맨. 그러나 삼단을 아직 구사하지 못하고 추창은 잘 사용하지만 타이밍의 문제로 이문이 주된 기술이다.

그러나 신 삼단을 마스터 하고 실전 경험만 키운다면 천하무적의 대들보감이다.

★ 이창일

아직도 버파2에서 헤어 나지 못하고 있는 팀원이지만 배짱이 두둑하고 외교 능력(?)이 뛰어나 겁없이 강팀하고만 배틀 주선하고 있다.

주로 라우를 사용하지만 아직도 자신의 주 캐릭터를 차지 못하고 방황하고 있는 팀원이다.

우리팀을 소개합니다

자신이 소속되어 있는 배틀 팀을 팀배틀 소식통에 소개하고 싶은 분들은 팀 소개서와 팀원 전체가 함께 찍은 사진을 아래의 주소로 보내 주십시오.

보내실 곳 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 '팀배틀 소식통' 담당자 앞

PC통신을 이용하실 분은 아래의 ID를 이용해 주십시오.

천리안/하이텔 ID:champg 나우누리 ID:네모네모

ARCADE

스트리트 파이터3
엔딩 갤러리

얼마전 다시 등장한 격투의 명작 '스트리트 파이터3'. 이번작 친구이자 최대의 라이벌인 류와 켄의 승부는 어떻게 되었을까? 새로운 캐릭터들은 어떤 이유로 스트리트 파이터가 된 것일까? 여기 소개하는 스파이터3의 엔딩 갤러리를 통해서 그들이 싸우는 이 후속작을 예고하는 라이벌들의 대화에 한번 귀를 기울여보자.

알렉스

톰: 또 그 녀석을 쫓을 것인가.... 나의 원수를 갚는 일이라면 이제 그만 둬... 그 파이터는 나의 원수가 아니야. 그 녀석은 굉장히 강력하다...내가 이 지경이 된 것을 보면 알겠지... 가라! 알렉스 그 녀석을 쫓을 테면 한번 쫓아봐라! 그리고 넓은 세상을 보고 와라...

알렉스: 톰, 나는 또 떠난다. 나를 기다리고 있는 더욱 강한 상대를 찾아서!

톰: 알렉스 널 기다리고 있었어 내 병은 이제 거의 다 나았어... 음...너 더욱 멋있어졌구나

알렉스: 톰 이제 됐어. 좀 쉬어야지

패트리샤: 알렉스 아저씨 잘 다녀오셨어요!
톰: 어어, 알렉스 돌아왔구나!
알렉스: 톰! 몸은 이제 좀 어때?

톰: 아아 조금 더 할 말이 있는데... 너무 졸려

윤 & 양

윤: 하하하!

윤: 세계의 벽, 아저씨의 포장마차보다는 높더라구요, 그러나 우리들의 쿵후는 세계최강이에요.

양: 끼얏호!

윤: 아저씨: 우왁, 너희들 뭐하는 거야!

아저씨: 엥? 저 녀석들은 리 형제 아니? 너희들.

윤: 이얏호!
양: 하하하!

윤: 안녕하셨어요. 건강하시죠! 요즘 장사는 어떠세요

아저씨: 그래 너희들이 항상 자랑하던 쿵후가 세상에 나가보니 잘 통하더냐?

더들리

길:너의 승리다. 네가 챔피언이다.\(콜린)약속대로 자동차 키를 건네 주도록 해!

콜린 : 자! 받으시오

더들리 : 휴~ 이제야 아버지의 자동차를 되찾았다.

더들리 : (다시찌우며)그래도 좋은차야...

더들리:멋진 차군요. 아버지, 이 보디라인, 또 엔진소리는 심포니의 연주와 같군. 완벽한 자동차야!

더들리 : (핸들이 빠지면서) 어억!

더들리 :휴~이제야 아버지의 자동차를 되찾았다

이부키

길 : 아무래도 내가 진 것 같다. 약속하겠다! G파일을 너에게 건네주겠다. 그렇지만 너희들은 그것을 봐도 아무것도 할 수 없을 것이다. 그것은 나만이 할 수 있다. 잘 읽고 숙제나 열심히 해라, 닌자 학생이여! 하하하하하하!

이부키 : 누군가 이쪽으로 다가오고 있는 기운이 느껴진다.

이부키 : 이얍!

시라이 : 우왕~ 이걸 어떻게 내 가방과 교과서에 구멍이 났잖아, 이부키! 이거 물어내란 말이야!

이부키 : 앗 시라이였구나, 미안해!

시라이 : 퍽-!

네크로

네크로 : 이런, 제기랄! 속았다! 나에게 자유를 달란 말이야!

길 : 이 시설은 지금 파괴된다. 너도 함께 지옥으로 가라. 그럼 안녕히~ 실험 사이보그 1호, 나의 불완전한 아담이여!

네크로 : 자! 나는 이제 자유다. 그렇지 에피-!

에피 : 이제 우리들은 어디로 가는 거지요?

컴퓨터 : 자폭 10초 전, 이젠 자폭명령 해제를 할 수 없는 상태입니다.

컴퓨터 5,4,3,2,1, 이젠 자폭명령 해제를 할 수 없는 상태입니다.

에피 : 불쌍한 네크로, 내가 널 구해줄게

엘레나

엘레나의 편지 : 아빠, 엄마 건강하시겠지요! 여러 나라에서 다양한 사람들을 만났지만 지금 있는 이 나라가 가장 마음에 들어요. 조금 이상한 나라인 듯하지만 아빠가 말씀하신대로 친구의 다정한 마음은 어느 나라를 가도 느낄 수 있는 것 같아요.

엘레나 : 괜찮아, 핸들을 꼭 쥐고 있으니까.

엘레나의 편지 : 여름방학이 되면 언제나 나의 곁에 있어주는 나미에를 비롯해서 여러

나미에 : 엘레나-, 너무 속력을 내면 위험해!

ARCADE

켄

켄 : 자, 와라! 멜! 얼마든지 상대해 주겠다.

멜 : 에잇! 먹어라!

켄 : 억-!

일라이자 : 너, 이 녀석 아빠에게 너무 심하지 않니?

일라이자 : 꺅-! 케엔!

켄 : 멜! YOU WIN!

숀

숀 : 으아악!

숀 : 이럴수가!

숀 : 무담무용! 체스토-!

숀 : 이런 제기랄

켄 : 네가 최고의 격투가가 되기 위해서는 반드시 류를 쓰러뜨려야 한다. 그를 쓰러뜨리기 전까지는 돌아올 생각도 하지 마라!

켄 : 나 그럼 먼저 갈 테니까, 뒤를 부탁해

숀 : 으헥-!

류 : 잠깐 기다려! 숀, 내가 잠깐 켄에게 할 말이 있다

오로

오로 : 기다려라! 애송이!

오로 : 그 녀석도, 이 녀석도.... 근성이 없어..

오로 : 이 오로가 처음부터 다시 수련을 하겠다! 어이어이 내가 간다! 붉은 머리띠!

오로 : 그래도 괜찮은 녀석은 ... 그 붉은 머리띠를 한 녀석정도이지...

류

류 : 기다려라! 나의 상대여! 죽음의 결투를 벌여 보자구!

운전수 : 오크랜드라면 왼쪽으로 한참 더 가야 되는데 이런 곳에서 내려드려도 괜찮겠습니까? 아직 30마일은 더 가야되는데...

류 : 켄! 나는 진정한 격투가의 경험을 보여주기 위해서 끝까지 싸울 것이다...

류 : 감사합니다. 그 정도 거리라면 아직 날이 밝으니까 뛰어서 가겠습니다.

THE HOUSE OF THE DEAD

얼마전 현대세가를 통해서 국내에 도입된 호러 건슈팅 게임 '더 하우스 오브 더 데드'. 이 게임은 너무 잔인하기 때문에 심의 통과 여부가 불투명했으나 어쨌든 시중 유통이 시작되었다. 잔인한 반면 건슈팅 게임의 새로운 흥미를 유발했다는 점과 최근 특별한 대작이 없는 아케이드 시장에서 독특한 게임성을 보이고 있어 크게 주목받고 있다.

지금까지의 건슈팅 게임들

이제까지의 건슈팅 게임들을 보면 아주 오래 전의 오리사냥 게임이나 갑자기 떠오르는 원반 맞추기 등에서 지금의 3D게임에 이르기까지 비약적인 발전을 이루었다. 예전에 비해 더 복잡해지고 더 화려해지고 더욱 더 리얼해졌다. 하지만 실사를 이용한 게임이 더욱 리얼하다는 게이머들도 있겠지만 그것은 진정한 슈팅의 맛을 모르는 이야기이다. 실사를 사용한 게임은 어디를 맞추어도 언제나 똑같은 포즈로 몇번을 해도 똑같고 무엇보다 썰렁한 횡스크롤이 긴장감이나 박진감을 떨어뜨리는 것 같다. 하지만 이 게임들은 다르다.

이제부터 건슈팅으로 폭발적인 인기를 누린 버철캅, 타임 크라이시스 그리고 건 블레이드의 매력과 장점에 대해서 알아보자.

버철캅 : 버철캅은 건슈팅의 새로운 장을 연 게임이다. 적이 3D로 표현되었고 적의 몸 부위마다 타격력과 명중시 포즈가 다르기 때문이다. 이로 인해 건슈팅을 즐기는 게이머들은 보다 재미있고 보다 리얼한 게임을 즐길 수 있게 되었다. 그리고 2에 이어져 깨끗한 그래픽과 전작보다 다양해진 적들의 패턴이 그 인기의 비결을 말해주는 것같다.

타임 크라이시스 : 이 게임은 적의 공격을 피한다는 시스템으로 버철캅의 아성에 도전한 게임이다. 이 획기적인 시스템으로 지금까지의 건슈팅 게임의 또다른 흐름을 제시한 게임이다.

건 블레이드 : 권총류의 강세속에서 용감히 반기를 든 기관총류의 게임이다. 숨가쁘게 돌아가는 스크롤과 아군의 총탄을 이리저리 피해다니는 적 등 지금까지의 건슈팅은 적이 등장하는 방향을 외우면 거의 클리어 가능했지만 건블레이드는 그것을 용납하지 않았다. 게이머는 이 게임을 할 때마다 언제나 새로운 기분으로 할 수 있게 되었다.

유저들은 지금까지의 건 슈팅 게임들을 모두 종합해 놓은 게임을 간절히 바라고 있었다. 그것에 가장 근접하고 있는 게임이 최근 발매된 것이다.

잔인과 공포를 헤치며 느끼는 카타르시스

더 하우스 오브 데드

바이오 하자드를 방불케하는 요소

음산한 저택에는 죽음과도 같은 정적이 흐르고 있다. 정원에는 과학자들이 공포에 질린 눈으로 여기 저기 쓰러져 있다. 그때 정적을 깨는 거친 숨소리와 쇠를 긁는 듯한 괴성이 하늘에 울려 퍼졌다. 주인공은 차에서 구르듯이 내린 뒤 자신의 권총을 빼들고 저택에 달려 들어 갔다. 그의 눈에 보이는 것은 위험에 빠진 과학자와 온몸이 썩어버린 채 과학자를 공격하려는 좀비 한마리. 주인공의 권총 앞에 좀비는 무기력하게 쓰러지지만 과학자를 구하기엔 이미 늦어버린 뒤였다. 과학자는 그에게 사진 한장을 보이며 저택 안에 동료들이 있으니 그들을 구해 달라고 하고는 숨을 거둔다. 지금까지가 이 게임의 오프닝이라 할 수 있는 부분이다. 플레이어는 직접 게임 안에서 권총을 들고 자신의 애인과 저택에 갇힌 과학자들을 구출하기 위해 싸우게 된다. 후에 애인도 잃게 된 주인공은 그 주범이 커리언이라는 것과 이 저택에서 그는 생체 괴물들을 만들어 세상을 혼란의 도가니로 몰아가려는 음모를 접하게 되고 복수를 위해 저택안으로 보다더 깊숙히 들어가게 된다. 끝없는 어둠의 미궁속으로 버철 캅과 건 블레이드를 만든 세가. 이 게임은 이런 세가의 3D표현의 기술력과 버철 캅 그리고 건블레이드가 합쳐져서 탄생한 게임이다. 필자는 이 게임에서 예전 PS의 초 대작게임이었던 바이오 하자드를 느꼈다. 쉴 새없이 게이머를 조여오는 좀비들 그리고 일말의 허점도 용납하지 않는 헌터. 그 살벌한 피의 저택 안에 갇힌 사람들과 음모를 파헤치기 위해 일어선 고독한 플레이어. 더 하우스 오브 데드의 마지막은 바이오 하자드와 같이 배후인물인 커리언이 그가 창조한 생체 괴물에게 당한다는 것. 역시 이러면에서 바이오 하자드의 향수를 느끼게 하는 게임이다. 하지만 이 게임은 바이오 하자드와는 상당히 틀리다. 바이오 하자드는 스토리를 중시한 대신 액션성을 죽였다. 하지만 더 하우스 오브 데드는 다르다. 우선 건 슈팅이라는 장르 때문에 스토리는 최대한 절제했다(하지만 어떠한 건슈팅보다 탄탄한 스토리를 자랑한다.) 그대신 바이오 하자드에서의 긴박감보다 더한 스릴을 맛볼 수 있다. 바이오 하자드에서 좀비와의 전투에서 식상한 게이머는 이 더 하우스 오브 데드를 주목하기 바란다. 이 게임은 게이머에게 그 현장을 보다 리얼하게 재현해 줄 것이라고 믿는다.

공포를 극복하고자 하는 심리 이용

이 게임의 몬스터는 모두 3D로 처리되어 있다. 그리고 무기는 오로지 권총뿐, 그렇다면 버철캅과 무엇이 다르냐고 묻는 사람도 있을 것이다. 하지만 쇼킹한 것은 3D인 적을 쏘면 피와 살점이 튀기며 적들은 몸에 구멍이 뚫리거나 불구가 되기도 한다. 그리고 게임 내에는 분기점이라는 것이 있는데 정석은 앞으로만 가는 것이다. 이 말은 게임 내에서의 직진이 아니고 게임이 끝난 뒤 자신이 온 길을 보여 주는데 거기에서 보이는 직선의 길이 정석으로 가는 길이다. 보통은 적에게 쫓기거나 위험에 처한 과학자들을 구출하는 것이 분기점 결정에 가장 큰 역할을 하지만 엘리베이터의 조작이나 선택 등도 분기점을 나누는 역할을 하게 된다. 분기점이 나누어지면 적들이 달라지고 길도 틀려지며 난이도도 더욱 어렵게 변하게 된다. 하지만 보스에 이르게 되면 길은 하나로 합쳐지게 된다. 그래서 분기점을 위해서라도 과학자들은 구하는 것이 좋다. 보스 캐릭터는 역시 몬스터 중의 몬스터이기 때문에 엄청나게 강하다. 하지만 이렇다면 난이도가 너무 높아질 것이지만 보스 캐릭터에게는 약점이란 곳이 설정되어 있어 그 부분이 아니고는 까딱도 하지 않는다. 하지만 그 약점도 보스가 움직임에 따라 시시각각 변하니 게이머의 순발력과 조준력이 절실히 필요하다고할 수 있다. 약점은 보스를 만나게 되면 자로로 게이머에게 보여지기 때문에 그것을 놓치지 말고 익혀두어야 한다. 처음에는 보스 캐릭터들이 상당히 강하니 조금 짜증도 나겠지만 끈기를 가지고 도전하면 특정한 패턴을 알아낼 수 있어 조금은 쉽게 클리어할 수 있으나 그것도 정확한 조준이 뒷 받침되어야 가능한 얘기이다. 이 게임은 게임 도중 간간히 나오는 동영상이 일품이다. 이 동영상만 제대로 보아도 어느정도 스토리는 파악할 수 있으니 Hold라는 메시지가 나오면 총을 쏘지말고 웬만하면 동영상을 보는 것을 권장한다. 분기점에 따라 동영상도 당연히 바뀌니 동영상을 모두 보고 싶다면 분기점이 나뉘는 곳에서 자신이 가보지 못한 곳으로 가는 것도 추천하고 싶은 방법이다. 이 게임은 일단 질리지 않는다. 어느정도 외워도 분기점에서 까딱 잘못하면 자신이 모르는 곳으로 빠지기 때문이다. 적의 몸이 산산 조각나는 등 잔인한 장면이 많아 청소년들의 정서에는 맞지않는 부분도 많지만 스트레스를 푸는 데는 최고의 게임이라고 생각한다.

ARCADE

MANIA ZONE

게임가에 난무하는 철권3의 진상 파악

날로 인기를 더해가는 철권3. 그러나 인기만큼이나 떠도는 루머도 많다. 그 소문들이 모두 정확한 것은 아니지만 신빙성이 있고 그럴만한 가능성이 상당히 높은 것들이다. 어디까지가 진실이고 어디까지가 낭설인지는 시간이 지나면 자연히 알 수 있겠지만 챔프는 이달의 아케이드 매니어 존을 통해서 철권3의 신캐릭터들을 기다리고 있는 독자들의 궁금증을 다소나마 풀어주고자 한다.

철권3의 고난이도 X파일 추적

정확도 65%

화랑 : 그의 등 뒤에는 신수(神獸)가 살고 있다

철권2가 처음 나왔을 때에 백두산이란 한국 캐릭터의 존재에 대해 놀란 사람들이 꽤 많을 것이다. 백두산의 도복 뒤에는 '백'이란 글자가 씌여져 있었다. 이것은 캐릭터의 성을 그대로 따서 쓴 것이기 때문에 대부분의 유저들은 그것에 대해 별로 대단치 않게 생각했었다.

그러나 철권3에는 화랑이라는 한국 캐릭터가 새롭게 등장했다. 지난해 말 테스트 버전에 화랑의 도복 뒤에 '화'라고 쓰여있던 글자가 다시 수정되어 정식으로 나왔다. 그 글씨를 자세하게 보자. 바로 '맥'이란 글을 볼 수 있을 것이다. 그렇다면 이 '맥'이란 것은 무엇을 의미하는 것일까? 성인들이 즐겨먹는 '맥주'에 나오는 보리 맥(麥)자를 뜻하는 것일까?

일본에서 제작된 게임의 한국 캐릭터에 '맥'이란 글자를 넣은 이유는 사실 필자도 상당이 궁금하다. 그러나 화랑이란 이름은 흔한 이름이 아니다. 거슬러 올라가면 옛 신라시대에 지금으로 말하면 사관생도들과 같은 청년 집단의 명칭이라는 것은 누구나 알고 있을 것이다.

역사적인 배경을 가진 명칭에서 힌트를 얻어 신라시대보다 훨씬 더 이전인 상고 시대로까지 올라가 보았다. 상고 시대 우리 조상들은 토굴 속에 살면서 비바람을 피하고 맹수의 침입을 막았으나 가장 무서운 적은 큰독(大毒)을 지닌 뱀과 전갈 등의 독충들이었다고 한다. 이것들의 침입은 예고가 없었으며 예방할 수도 없었다. 그런데 크게 인간을 돕는 하늘의 뜻이 있어 사충(邪蟲)을 청소하여 주는 신수(神獸)가 있었느니 이름하여 '맥(貊)'이라 했다고 한다.

맥이라는 신수는 쇠를 먹고 살며 모양은 곰과 비슷했다고 한다. 이 신수는 항상 인간 곁에 있으면서 인간의 질병을 막아주고 생명을 보호해 주었으며 지혜를 심어주었다.

그 이유는 맥이 사람과 같이 토굴 속에 있으면 토굴 안의 나쁜 기운이 없어지며 그 기운이 사람에게 침노하지 못했고 사람이 밖에 나갈 때는 곁에 따라다니면서 독충을 제거했고 또 맥이 쇠를 찾아 먹기 위하여 돌을 깰 때 일어나는 불꽃을 보고 우리의 조상들은 비로소 불을 사용하는 지혜를 얻어냈으며 뒷날에는 이 불을 이용하여 쇠를 녹이고 단련하는 법도 깨닫게 되었다고 한다.

그리하여 우리 조상님들이 이 짐승을 신수(神獸)로 받들어 숭상하여 왔기 때문에 중국인들이 우리 민족을 가리켜 '맥족(貊族)'이라고 불렀다. 이 정보는 맥이(貊耳)라는 책에서 발췌한 것이다.

이런 뜻을 근거로 해서 남코에서 맥이란 글로 바꾸어서 붙였는지는 확실치 않지만 현재까지 입수된 정보 중에는 가장 유력한 것이라고 할 수 있다.

또 하나는 백두산과 화랑의 태권 형태는 조금 다른 모습을 하고 있다는 것이다. 어떻게 보면 좀더 현실적인 것이 화랑의 태권도라고도 볼 수 있다. 구체적으로 말하면 화랑의 태권도는 일반 태권도가 아닌 프로 태권도 수준이라고 해석할 수 있다. 스포츠가 아닌 격투로의 태권도는 좀 더 과격하게 나타나는데 아직까지 프로 태권도는 국내는 물론 세계 어디에도 없다. 그러나 격투 중에 태권도를 사용하면 격식을 차리고 할 수 있을까. 바로 그렇게 생각하면 쉬울 것이다. 그렇다면 이것은 전통 무술의 한 종류이고 태권도의 원류가 된 '택견'이라는 무술이 아닐까.

택견은 상대방의 수족을 부러뜨리거나 목을 꺾는 기술도 있다. 이렇듯 화랑의 모습은 정확한 태권도의 모습은 아닌 듯하지만 그의 오프닝에 나오는 태권 자세는 현재 태권도장에서 가르치는 태권도의 한 기술로 보인다.

정확도 55% 킹 : 헤이하치 회사의 유니폼을 입었다

킹 신부와 라이벌 아머 킹의 기술을 전수받아서 철권3에 새롭게 등장한 킹. 그는 킹과 아머킹의 기술 이외에도 자신만의 독특한 기술을 포함해 3가지 기술을 가지고 있는데 이번작에서는 좀 더 프로 레스링에 가까운 기술을 선보이고 있다. 킹과 관련된 정보는 아래 다시 언급하겠지만 킹 역시 등 뒤에 글자가 쓰여있다. 그것은 한자로 된 악할 '악(惡)' 이란 글자이다. 그리고 그 위에 조금 작은 글자로 '三島製作所(MISHIMA SEISAKUZYO:미시마 제작소)' 라고 써여 있다. 이것은 미시마 헤이하치가 운영하는 어떤 회사의 직원들이 입는 유니폼이거나 킹이 미시마에 대한 복수의 뜻으로 그런 티셔츠를 입었는지는 아직 확실치는 않지만 이런 문장이 쓰여있는 것은 확실하다.

전작의 킹은 고아원을 돕는 신부로 되어있고 아머 킹은 킹의 라이벌 관계로 나온다. 경영 사정이 좋지 않은 고아원 때문에 2회 대회에 참가한 킹은 현재 어떻게 되었는지 알 수 없고 아머 킹은 이번에 등장한 어린 킹에게 기술을 전수시킨 것으로 되어 있다. 그렇다면 현재 등장한 킹은 고아원에서 자란 아이라는 말이 된다.

정확도 95% 타임 릴리스 기능 : 300시간 후 중간보스로, 다시 100시간 후 플레이 캐릭터로

전작의 철권2와는 달리 아주 느리게 캐릭터들이 나타나고 있는데 이것은 거의 정확한 것으로 보인다. 루머보다는 정보에 가까운데 기판 가동시간이 300시간이 지나고 나면 중간보스가 나타난다는 것이다. 중간보스는 오로지 시간에 의해서 해제되어서 나타난다는 것이다.

약 300시간이 지난 후에 데모화면이 지나고 나면 약 1초정도 어느 캐릭터의 그림자 모습과 함께 'WHO IS IT?' 이란 글이 나타나는데 그 후에 약 100시간정도 지나면 'COMING SOON' 이란 글이 나타난다. 그 후에 그 캐릭터는 사용이 가능할 것이다.라는 것인데 거의 정확한 것 같다.

그러나 그 정도 시간이 지나도 나타나지 않는 경우는 기판이 고장이거나 아니면 리셋이 되었을 것이라고 보이는데 게임 중에 리셋이 되는 경우나 시간 타임을 확인하는 장치가 고장일 것이라는 것과 부팅 시 리셋되는 것은 다시 시간을 처음부터 체크한다는 것이다. 자신이 자주 가는 곳에 중간보스가 나오지 않는다면 위의 상황을 알아보는 것이 좋을 것 같다.

쿠마

줄리아 창

브라이언 퓨리

모쿠진

정확도 92% 모쿠진 : 모든 기술을 스캔하는 나무 캐릭터

가장 먼저 사용할 수 있는 것이 바로 쿠마이다. 주먹 버튼이냐 발버튼이냐로 자신의 캐릭터를 선택하느냐에 따라서 쿠마나 팬더가 나타난다는 것이다.

그리고 다음에 나올 캐릭터는 줄리아 창 이후에 건잭(잭3??) 그리고 안나, 브라이언 퓨리, 그 후에 또 다른 캐릭터가 존재한다는 것인데 알다시피 쿠마는 폴의 중간보스이다.

그리고 또 하나 재미있는 이야기는 전작에서는 중간보스를 고를 경우 현 캐릭터의 화면 왼쪽이나 오른쪽으로 이동을 해서 선택했는데 이번에는 아래칸에 나타나는 것이 이상하다는 것이다

쿠마만이 나왔을 때에는 4스테이지에서 무조건 출현하였는데 줄리아 창이 나온 후로는 그것이 랜덤으로 나온다는 것이다. 줄리아 창은 다른 사람과의 대전 후에 역시 랜덤으로 나오게 되었다는 것이다.

또한 잭 시리즈의 최종 형태일 수도 있는 건잭은 잭2와 P잭과 간류의 기술을 모두 가지고 있다고 한다. 그런데 왜 잭 류의 캐릭터가 간류의 기술이 사용하는 것일까? 또 브라이언 퓨리는 전작의 브루스의 기술과 흡사하다고 알려져 있다. 모쿠진이란 이름의 캐릭터도 있는데 모든 캐릭터의 기술을 사용할 수 있다는 것이다. 모쿠진이란 한자로 木人(MOKUZIN : 나무 사람)이라고 해석된다. 그러나 오우거처럼 사용되는 것이 아니고 어떤 특정한 경우에 의해서만 가능하며 대전 전에 알 수 있다는 말이 있다.

한편 아머킹과 쿠니미츠, 브루스도 중간보스로 등장할 것이라는 루머도 떠돌고 있다.

정확도 73% 타기종 이식 : PS용 철권3는 빨라야 11월경 등장한다

PS용 철권3는 97년 6월경부터 제작에 들어간다는 루머이다. 확실한 정보라고는 볼 수 없지만 시간적으로 조금 부족한 것 같다. 아무리 빨라도 97년 11월정도일 것이라는 추측이 대부분인데 이유는 현재 등장한 철권3의 캐릭터 수를 보아도 무방하다. 다시 말하면 현재 1명의 캐릭터가 나오는 시간은 100시간정도이다. 하루 10시간정도 가동한다는 전제 하에 10일이 되어야만 1명이 선택된다.

그렇다면 기본적으로 10명이라고 하면 1,000시간 즉 3개월하고도 10일이 더 걸린다는 계산이 나온다. 현재에서 그 정도라면 8월 중순이나 9월경이 되어야 캐릭터가 모두 등장할 것으로 보인다.

그런데 남코가 캐릭터들도 모두 등장하지 않았는데 벌써 이식 작업을 한다는 것은 무리일 거라는 이야기이다. 어쨌든 유저들은 되도록 빨리 나오기를 기대하고 있지만 또 다른 의견은 새로운 기판에 이식이 되어서 완벽 이식이 되었으면 하는 것이다.

ARCADE

개조 스택 만들기 Vol.2 PS편

파이팅감, 100% 증폭 PS 개조 스틱 만들기!

패드만으로는 격투게임의 진정한 재미를 느끼기가 힘들기 때문에 유저들은 나만의 스틱을 원한다. 격투 매니어들에게 있어서 내손에 가장 잘 맞는 스틱을 구하기란 그리 쉬운 것은 아니다. 업소에서 구할 수 있는 기존의 완성형 스틱들은 부족한 점이 많은 반면 자신의 게임 스타일에 맞는 개조 스틱을 사용하면 게임의 재미와 강도를 증가시킬 수 있다. 이달에는 지난 4월호의 새턴용 개조 스틱에 이어서 철권 배틀팀 T.H.G가 만드는 PS용 '프리스틱'의 제작과정을 상세하게 소개하고자 한다.

제작 Point1

스틱과 버튼 등을 청계천에서 싸게 구입한다

우선 기본적으로 갖추어야할 것이 자신의 손에 맞는 스틱과 버튼을 고르는 것이다. 스틱과 버튼은 청계천에서 구입할 수 있는데 을지로 국도극장 맞은편 상가에서 쉽게 찾을 수 있다.

아케이드용으로 나온 스틱중 가장 성능이 좋은 것은 가격이 5천원 정도이고, 버튼 역시 성능이 좋은 것이 개당 400원씩에 판매된다. 스틱과 버튼을 합해서(버튼10개) 모두 9,000원정도가 소비된다.

그리고 위의 스틱과 버튼을 부착할 나무판도 청계천에서 구입이 가능한데 나무판은 5,000원, 철판은 12,000원 정도에 구입할 수 있다.

여기에 소개하는 것은 목공소에서 특별히 주문 제작한 것이다. 상판만 구입한 사람은 나머지 지지대를 만들어야 하는데 각자에 맞는 것으로 만드는 것이 좋다.

나머지 기타 준비물은 당연히 PS패드가 있어야 하고 드라이버와 칼, 전선피복을 벗길 펜치 등의 공구와 가능하면 테스터기도 준비하면 좋다. 납땜을 할 인두와 납, 전선도 준비해야 한다.

나무 상판에 자신이 격투하기에 가장 적합한 버튼 위치를 잡아 구멍을 뚫는다

개조 스틱의 밑면 나무판

개조 스틱의 측면에도 나무를 대 너트를 끼운다

상판을 지지할 아래판이 완성된 모양

제작 Point2

스틱과 상판을 정교하게 접착한다

상판에 스틱과 버튼을 조립해야 하는데 이때 주의할 점이 있다. 스틱은 정확한 입력을 위해 상판과 어긋나지 않게 밀착해서 조립해야 한다. 버튼은 풀리지 않게 약간의 본드를 발라서 끼우는 것이 좋다. 버튼의 부속은 서로 분해가 가능해서 교체할 수 있으므로 나중에 필요한 것만 쓸 수 있으니 버튼 역시 흔들리지 않게 롱로즈나 몽키 등으로 확실하게 조인다.

스틱과 구멍이 뚫려있는 상판을 조립한다

제작 Point3

그라운드 선을 찾아 잘 표시해 둔다

일단 패드를 분해해 보자. 어느 정도 기판을 볼 줄 아는 사람이라면 전혀 힘들이지 않고 찾을 수 있겠지만 그렇지 못하다면 좀더 세심하게 기판을 보아야 할 것이다. PS 패드는 새턴 패드와는 달리 조금 복잡하다고 생각하면 된다. 패드를 분해한 다음 정면으로 놓는다. 가장 중요한것은 그라운드 선을 찾는 것이다.

패드를 자세히 보면 방향키 있는 곳에서 서로 연결된 검은 피복이 보일 것이다. 상, 하, 좌, 우가 연결된 것이 바로 (-선), 즉 그라운드 선이다. 일단 납땜하기 쉬운 곳에 표시를 해 두자.

방향키가 있는 곳에서 4개의 검은 피복선들 중에 서로 연결된 것 외에 나머지 것은 상, 하, 좌, 우의 (+선)이다. 그곳에도 역시 표시를 해 두자. 그다음 패드의 오른쪽을 보면 역시 4개의 검은 피복선들이 보일 것이다. 이것이 바로 □, ○, △, ×의 것임을 알 수 있다. 역시 서로 연결된 것 외에 단독적으로 이어진 선들에서 +선을 찾은 후 표시해 두고 같은 방법으로 스타트와 셀렉트도 찾아 표시해 두자. L1, L2나 R1, R2는 따로 선이 나와 있을 것이다. 그 세가닥 선 중 가운데 것은 -선이다.

제작 Point4

접속 단자 2개 중 1개만 서로 연결한다

회로도를 모두 파악했으면 일단 레버 상판에 그라운드선을 연결하자. 스틱이나 버튼의 한쪽씩만을 서로 연결하여 선을 만들자. 주의할 점은 버튼 하나에 접속 단자가 2개인데 그 중 하나만 연결하는 것이며, 버튼 10개와 스틱 4개의 스위치 단자에도 하나의 선으로 모두 이어지게 배선을 해야한다. 그 중 단자끼리 서로 닿지 않게 조심하고 납을 지나치게 많이 붙지 않도록 하자.

PS 패드의 프리스틱 몸체를 떼어내고 분해한 모양

상판에 버튼을 끼운다

제작 Point5

작은 동판에 정교하게 납을 올린다

가장 중요한 부분이다. 이것만 잘 되면 80%는 성공한 것이나 다름없다. 일단 테스터기가 있는 유저는 여기에서 정확하게 선을 따낼 수 있게 사용하는 것이 편리하다. 납이 올라갈 정도의 여유가 있는 것이 아니므로 특별히 주의해야 한다. 검은 피복 중 넓게 있는 곳은 동판이 없다. 피복에 연결된 직경 3mm정도 되는 동그란 것이 바로 동판이다. 의외로 크기가 적으므로 이곳에서 실패한다면 개조스틱은 바로 날아가는 것이므로 한번에 실수없이 해내도록 하자.

칼이나 사포로 동판을 벗겨 냈다면 인두기를 충분하게 달군 뒤 배선을 하자(배선에서 미리 납을 올리고 동판에도 납을 올린 후 납땜을 하면 한결 쉬워진다). 강조하지만 한번에 성공하는 것이 좋다. 일단 연결되면 같은 방법으로 선들을 모두 떼어내자. L1, L2, R1, R2는 이미 선이 나와있으므로 과감하게 잘라내고 그곳에 선을 연결하면 작업이 쉬워진다.

연결된 선이 전부 그라운드 선까지 총 15개가 되야 한다. 만약 선이 모자라면 어딘가 실수가 있을 것이니 다시 살펴보고 합선이 되지 않았나 확인하자.

PS 기판의 버튼 부분에 전선을 연결한다

제작 Point6

패드와 스틱을 버튼에 연결한다

이렇게 따낸 선들을 스틱과 버튼에 하나씩 연결하자. 아까 -선을 연결하고 남은 단자가 각각 하나씩 있을 것이다. 그 곳 서로 잘 보고 연결하자. 그러면 패드에서 연결한 것보다는 한결 쉬울 것이다. 서로 연결이 잘 되었나 확인한 후 기판을 상판에 흔들리지 않게 고정한다. 기판은 아래쪽으로 선이 연결된 것이 있으니 약간 간격을 띄워서 연결하는 것이 좋다. 선이 너무 길게 연결 되었다면 기판에 무리가 가지 않게 가지런히 모아서 테이프 같은 것으로 잘 묶어두자 (이것의 대체 부품으로는 밴딩이 있다.) 레버는 상하, 좌우가 서로 반대로 작동되니 이것을 혼동하지 말고 연결해야 한다.

PS 패드의 버튼과 개조 스틱의 버튼을 서로 연결한다

스틱과 버튼 부착 완료!

제작 Point7

납땜 부분을 최종 확인 후 PS와 연결해 테스트 한다

이렇게 조립이 되었다면 먼저 PS에 연결해서 사용하기 보다는 일단 선이 제대로 연결되고 쇼트나 합선이 된 곳이 없는가 확인한 다음 테스트하자.

그라운드선이 기판에서부터 각각의 버튼과 스틱에 연결이 잘 되었는지 테스터기 확인한 후(테스터기가 없으면 눈으로 선을 하나씩 따라서 확인하자) 납땜한 곳에 납이 번지거나 중간에 동판이 떨어진 곳이 있나 확인하자.

이 모든 작업이 끝났다면 PS에 연결하고 테스트하자. 간단하게 테스트할 수 있는 것은 철권2의 옵션 중 키를 맞추는 곳이 있다. 여기서 한번씩 눌러서 확인하거나 바로 게임을 진행해서 테스트하자. 모든 것이 정상적으로 작동 된다면 하단 케이스를 조립하고 작업을 끝내자.

제작 후기

동판의 크기가 작고 실패할 경우 다른 루트가 별로 없는 관계로 제작이 조금 어려울 것이다. 처음 동판에 실패한 사람은 회로도를 손으로 따라서 찾아보면 다른 것에 하나 더 있는 경우도 있으니 회로도를 참고하고 그래도 모르겠으면 I.C칩 옆에 있는 납땜 선에서 찾을 수도 있다(역시 전문가가 아니면 확인하기 어렵지만).

어쨌든 개조스틱을 만들어 사용하면 생각보다 커맨드 입력이 정확하고 내손에 맞게 제작되었기때문에 한결 사용하기 편할 것이다. 기존에 일본에서 판매하는 것보다 아케이드용과 같은 부품을 사용했기 때문에 실제 오락실에서 하는 기분이 들것이 분명하다. 스틱을 개조하기에 앞서 어느정도 지식이 있는 사람과 함께 하는 것도 큰 도움이 될 것이다. 한번 실패해도 패드만 구입해서 위와 같이 다시 도전해 보자.

문제발생시 확인 사항

현 상	확 인 부 분
레버가 작동이 안되거나 동작이 안될 때	-선의 연결이 확실히 되었나 확인. 상하, 좌우선이 바뀌었나 확인
버튼을 눌러도 입력이 되지 않을 때	버튼단자가 서로 닿아 있는지 확인 버튼에 선이 바뀌어 있는지 확인
버튼이 연속적으로 작동될 때	납이 번져서 간혹 접촉이 되는지 확인
버튼이 서로 다르게 작동	선과 버튼이 제대로 연결되었는지 확인
레버나 버튼 등이 몇개만 작동할 때	중간에 -선이 단선되었나 확인
스틱이 아예 작동되지 않을 때	-선이 단선 되었나 확인 합선이나 쇼트 확인

게임기에 연결하는 콘센트 부분을 보면 알겠지만 약간 작은 것이 새턴용, 큰 것이 PS용

ARCADE

송백정치의 타마고치 정보국

이 코너는 타마고치에 관련된 최신 정보들을 독자들에게 전하는 코너입니다. 이제 타마고치의 생생한 뉴스들을 송백정치의 타마고치 정보국을 통해 얻으십시오.

타마고치의 최신 정보 이모저모

천사 타마고치

1. 탄생 배경

하늘로 올라간 타마고치가 천사가 되어 지금까지 자신을 키워 준 사람이 행복해질 수 있도록 기원해 주기 위해 등장했다는 것이 탄생 배경이다.

2. 양육 방법

「천사 타마고치」의 먹이는 파이와 초코렛. 천사이기 때문에 죽는 일은 없지만 잘못 키우면 뜻하지 않은 일이 발생하기도.

3. 기원 시스템

모두의 행복을 기원하는「천사 타마고치」! 그렇기 때문에 기도하고 있을 때는 '찬양'하는 것이 중요.

4. 기타

기분 전환 게임의 내용은 별을 잡는 것! 조금 어렵긴 하지만 만약 완벽하게 해내면 특전이 주어지기도?! 더불어 '천사 파워'라고 하는 알쏭달쏭한 항목도 있다.

○이것이 바로「천사 타마고치」! 지난 3월에 개최되었던 '동경장난감쇼'에 발표되었던 샘플이라 디자인에 있어서 실제 발매품과는 다소 차이가 있을지도.

미국판 타마고치

DISCIPLINE=예의범절. 알아두면 손해는 안 볼걸?!

해외판에서는 밥과 간식 대신에 밀과 스낵이 등장

기분 전환 게임에 일본판과 동일

HUNGRY=아~ 배고파라!

타마고치 관련 인기 상품

「타마고치」에 등장하는 캐릭터들을 이용한 여러 상품들이 발매를 앞두고 있어 화제를 모으고 있다.

그 중에서 「타마고치 프린트 클럽」이라는 것은 이미 등장하여 여고생들에게 폭발적인 인기를 얻고 있다. 이것은 한마디로 말해 요즘 길거리에서 흔히 볼 수 있는 즉석 사진기 같은 것으로, 귀여운 타마고치 캐릭터들의 그림이 아주 인상적이다. 조만간 새로운 버전의 프린트 클럽도 등장할 예정이라 더욱 큰 관심을 모으고 있다.

또 「타마고치」캐릭터들이 달려 있는 「타마고치 더블스윙」이라는 열쇠고리와 「타마고치 스탬프 메이트」도 각각 8월과 6월에 선보일 예정으로, 모두 200엔짜리 자판기에서 판매된다.

한편 타마고치 모양 시계도 등장했는데 이 시계에서는 '아니 이게 뭐야!'라는 소리가 나는 등 아주 코믹한 시계이다.

「타마고치 더블스윙」. 2개가 1쌍으로 되어 있고 모두 4종류

아니? 타마고치가 아가씨에게 뽀뽀를?! 타마고치 프린트 클럽

○「타마고치 스탬프메이트」. 1세트 들어 있고 모두 4종류.

○타마고치형 시계

휴대폰 속의 사이버 페트「타마피치」

현재 반다이사는「천사 타마고치」「숲에서 발견! 타마고치」「바다에서 발견! 타마고치」등 3종류를 준비하고 있다.

특히 많은 관심이 모아지고 있는 것은 PHS 휴대 전화와 합체한 「타마피치」! 전화에 달려 있는 액정 화면 속에서 타마고치를 키우는 것으로, 전화도 걸고 타마고치도 키

울 수 있는 등 일석이조의 효과를 노렸다고 볼 수 있다. 「타마피치」는 6월 중에 발매될 예정으로 인기 상품이 될 것 같다.

타마피치

이것이 바로 「타마피치」. 타마고치를 PHS 속에서 키우는 것이다. 여기에는 타마고치를 다른 PHS로 전송하는 기능도 있다

세계 각국의 타마고치 휴대 금지령

홍콩 교육부는 얼마전 수업 시간에 학생들이 타마고치를 시도때도 없이 들여다보는 바람에 교육에 큰 지장을 초래하고 있다고 판단해 각 학교의 학교장 재량에 따라 타마고치를 압수하거나 휴대하지 못하게 하도록 지시를 내렸다. 또한 사흘만에 3만개가 판매된 미국 뉴욕주에서도 초등학생들에게 타마고치 금지령을 내리기도 했다.

한편 우리나라의 부산시 교육청에서도 타마고치 양육이 학생들에게 인명 경시 사상을 줄 우려가 있다고 학부모들과의 공청회를 열고 각 가정에 가정 통신문을 보내는 등 타마고치에 대한 대책을 마련중이다.

유사 타마고치의 난립

반다이의 타마고치 인기에 편승해 이와 유사한 제품들이 국내시장을 비롯해 일본에서도 판치고 있다.

「타마고치」가 발매되자마자 연일 품절 행진을 이뤄 급기야는 품귀현상까지 일어나자 「타마고치」의 인기와 그 빈자리를 이용해 한 몫 잡으려는 수입업자들이 중국 등지에서 유사「타마고치」를 들여오고 있기 때문이다.

이에 직접적인 피해를 입고 있는 반다이사가 결국에는 현재 수입업자들을 상대로 판매금지 가처분 신청을 내는 등 방안을 모색하고 있다.

반다이사가 가처분 신청을 해놓은 대상은 「스마트 히요코, 가히피, 히요코, 뉴 타마고 워치, 피요코, 갸오P!」 등 6종류인데 이 외에도 수십종류의 유사 「타마고치」가 잇따라 일본을 비롯한 한국에 상륙하고 있다.

하지만 한 수입업자에 따르면 유사「타마고치」가 종류가 많아 보이기는 하지만 같은 상품을 디자인과 포장만 바꿔 출하하기 때문에 기능적으로는 거의 비슷하다고 한다.

아무튼 반다이사가 판매금지 가처분 신청을 낸 이상, 유사 「타마고치」의 수입이 금지되고 입수도 어려워 질 것임에는 틀림없다. 하지만 여기서 문제가 끝나는 것은 아닙니다. 표절 시비에 휘말려 판매 금지된 음반을 비싼 가격을 주고서라도 구입하려는 사람이 있는 것처럼 판매 금지된 유사「타마고치」를 사려는 사람이 있는 한 유사「타마고치」는 당분간 사라지지 않을 것으로 보인다.

각 나라별 비교

유사「타마고치」는 주로 중국, 대만, 홍콩에 위치한 해외 공장에서 제조되고 있으며 일본으로는 배로 운반되고 있다. 크게 중국계와 대만계로 나눠진다.

대만계

「가히피」와「치크덕」. 4개의 버튼이 눈에 띈다. 이 외에 「피요코」와「고지래퍼」 등이 있다

중국계

「스마트 히요코」와「페트에그치킨」은 모습과 게임성이 진짜 「타마고치」와 똑같다. 다른 타마고 게임과 「뉴 타마고 워치」가 이에 해당

스마트 히요코(スマートひよこ)

천재 과학자가 발명한 닭이 주인공. 기분 전환 게임은 2종류이고 먹이는 쌀과 사탕과 물. 날씨 기능이 있어 햇빛이 비치면 모자, 눈이 내리면 머플러, 비가 내리면 우산을 쓴다.

○달걀 모양을 한 것이「타마고치」와 똑같다

○5일째된 병아리. 가짜든 진짜든 애정이 생기는 건 마찬가지

갸오P!(ぎゃおっP!)

쥬라기에서 온 공룡이 주인공. 「스마트 히요코」처럼 2종류의 게임과 날씨 기능이 있다. 먹이는 공룡답게 고기이며 체중도 kg으로 표시. 아저씨가 나와 야단친다.

○6일째 된 갸오. 아직 크지는 않지만 식욕은 왕성

○가로 사이즈가 약간 길며 남자아이들에게 인기가 높다

가히피(ガーヒッピー)

4개의 버튼으로 되어 있긴 하지만 그 중에 하나는 리셋 버튼이라서 타마고치와 조작 방법은 동일하다. 역시 날씨 기능과 2종류의 게임이 있다.

○모양은 다르지만 내용은 역시 「타마고치」와 동일. 버튼 조작에 있어서는 이것이 더 편리하다

○아이고~ 귀여워라!

네코차(ねこっちゃ)

고양이가 주인공으로 결혼하여 아이를 낳으면 게임이 끝난다. 처음에 자는 시간과 일어나는 시간을 설정할 수 있어서 편리. 어른으로 성장하면 데이트할 때 이쁜 고양이 또는 못생긴 고양이를 선택할 수 있다.

○하트 모양으로 되어 있어 이쁘긴 하지만 조작 방법이 좀 어렵다

○여기서 좀 더 성장하면 수염이 나는 등, 점점 고양이처럼 되어 간다

페트에그 치킨(ペットエッグチキン)

겉모습과 조작성은 「스마트 히요코」와 동일. 눈내릴 때 머플러를 하고 있는 모습이 아주 귀엽다. 잘 돌봐주지 않으면 죽어서 귀신이 되고 잘 돌봐주면 10~19세 때 천사로 변한다.

○모양과 색이 예뻐 가격이긴 하지만 호감도가 높다

○제발 잘 자라서 나중에 천사가 되길...

치크 덕(ちっくだっく)

근미래 과학 기술에 의해 태어난 새로운 생명체. 「가히피」와 마찬가지로 버튼이 4개 있고 키우는 방법도 동일. 액정 화면이 비교적 크기 때문에 보기는 쉽지만 배경 그림이 없어 약간 허전하다.

○모「가히피」와 똑같기 때문에 둘 중에 하나만 사면 된다

○키우는 방법에 따라 역시 다른 캐릭터로 성장한다

TAMAGOCH GOODS

일본에서는 타마고치를 소재로 한 캐릭터 제품들이 속속 발매되고 있다. 이 제품들은 아직 국내에 발매되지 않은 것입니다.

타마고치 봉제인형

키 27cm, 각 3,980엔 (약 31,000원 정도)

타마고치 노트

예쁜 타마고치의 그림이 그려져 있는 오리지널 노트. 각 200엔(약 1,500원 정도)

미니마이고치 열쇠고리

타마고치의 정보를 읽을 수 있는 미니북형 열쇠고리. 각 300엔(약 2,300엔 정도)

타마고치 메모지

메모와 메시지를 남기는데 편리한 메모장. 각 300엔(약 2,300원 정도)

타마고치 콜렉션

여덟트지 7개의 캐릭터가 한꺼번에 모여있다. 각 300엔(약 2,300엔 정도)

스티커 카메라 클럽

6종류의 타마고치 일러스트를 배경으로 사진을 찍는다. 현상소 스티커 프린트 서비스를 이용하면 포토 스티커도 된다. 1,680엔 (약 13,600원 정도)

타마고치 손수건

타마고치의 귀여운 일러스트가 그려져 있는 손수건. 각 400엔(약 3,200원 정도)

타마프리 홀더

진짜 타마고치처럼 생겼지만 스티커를 붙인 열쇠고리. 각 280엔 (약 2,200원 정도)

마이고치 일기

스토리와 타마고치에 대한 내용이 있는 시스템 수첩. 스티커 153장 외에도 타마고치 사진도 있다. 980엔(약 7,800원 정도)

타마고치 반창고

타마고치형 반창고 100장이 전용 케이스에 들어 있다. 380엔(약 3,000원 정도)

타마고치 독자방

이 코너는 타마고치 독자들이 챔프에서 고유번호를 부여받아 자신이 타마고치를 양육하면서 경험한 희한한 체험담이나 자신이 그린 독자적인 타마고치 그림들을 자랑하는 자리입니다. 타마고치 유저들의 많은 참여 바랍니다.
<이 코너는 챔프에 전화를 걸어 고유번호를 부여받아 참여하는 코너입니다>

타마고치 양육 체험기

똥 2개씩 싸는 정말 싫은 괴물 타마고치

보호자 : 신성수
고유번호 : T-9605-039
타마고치 이름 : 에스고치
주소 : 서울시 서초구 반포 4동 미도A 305동 810호

저는 게임챔프에 나온 대로 청소년기 때에 자주 이유없이 혼을 냈으며 배고픔과 즐거움을 항상 최대로 해서 숨겨진 캐릭터(?) 오야지치를 만들기 위해 9살까지 나보다 더 소중히 키워왔어요.

10살 때 하루는 타마고치를 집에 놓고 학교에 가서 집에 와보니 옆에는 똥이 4개, 병 걸리고, 호출을 하고 있었어요. 저는 급해서 똥을 치우고 주사도 놔주고 배고픔, 만족도도 최대로 해 놨어요. 그리고 1시간 후 호출을 하길래 들여다 봤더니 똥을 한번에 2개씩 싸더니 곧바로 그림처럼 아저씨 얼굴이 되어버렸어요. (더 이상 병아리라고 부르기 힘든...)

이 성인 병아리는 저녁 10시면 자고 아침엔 아주 늦게 깹니다. 자기가 좋고 싫음을 나타낼 때는 뒤통수만 보여요. 그리고 신기한 것은 마스쿠치 때에는 예절표시가 4칸만 채워져 있었는데 변신하고 나니까 모두 채워져 있더라구요. 원래는 변하면 예절표시가 모두 없어지는데...

모습은 인간 모습을 하고 있어서 예절표시가 높은 걸로 추측되는데요. 어쨌든 이만 줄이고 또 다른 현상이 생기면 전화드리거나 편지 드릴께요.

P.S : 저는 아저씨 상 타마고치를 볼 때마다 두드러기와 닭살이 생깁니다.

매부리코 오야치치 만들었어요!

보호자 : 주영하
고유번호 : T-9605-038
타마고치 이름 : 미상
주소 : 경기도 안산시 본오동 신안A 103동 1501호

안녕하십니까? 저는 게임챔프를 애독하는 독자 주영훈입니다. 저는 얼마전 타마고치를 샀습니다. 게임챔프 6월호 부록이었던 타마고치 육아북을 보고 오야지치를 키우기 위해서 그 공략법에 따라 키워 보았습니다. 베이비치에서 마루치가 되었고 마루치에서 타마치, 그 다음에는 마스쿠치로 변했습니다. 그런데 이게 웬일! 키운지 꼭 일주일하고도 3일이 지난 5월 21일 4교시가 끝나고 점심을 먹으려 하는데 타마고치를 보니 이상하게도 코가 긴 외국인처럼 생긴 캐릭터로 변해있는 것이었습니다. 저는 이것을 두고 한참 생각한 끝에 그것은 해외판 타마고치에만 있는 해외판 오야지치라는 결론을 내리게 되었습니다. (제 타마고치는 밥이 빵으로 나오고 영어로 표기된 해외판 타마고치입니다) 그래서 이것은 타마고치 육아북에도 나오지 않았기 때문에 이렇게 편지를 보냅니다. 저는 마스쿠치까지는 게임을 시키지 않고 빵과 사탕으로만 키우자 몸무게가 마루치 때 99g이었습니다. 그리고 마스쿠치가 되자 몸무게를 65~70으로 조절해 가며 게임으로 다이어트를 시켜가면서 키우자 이렇게 변신했습니다) 그리고 캐릭터 그림을 그리는데 몸무게가 99g까지 늘어나서 다시 다이어트를 시켰고 그리는데 2시간이나 걸렸습니다.

지지리치의 어드바이스

윗분과 같이 타마고치는 2종류가 있습니다. 하나는 일본 자국내에서 발매하는 일본판이고 하나는 유럽 및 아메리카에서 발매하는 해외판입니다. 국내에는 일본판이 먼저 들어오고 나중에 해외판이 유입됐습니다. 아마도 두 분이 키우신 것은 해외판으로, 일본판의 오야치치라고 생각하면 됩니다. 머리는 흰색이고 코는 매부리 코죠.

두분이 키우신 걸 비교해 보면 약간 차이가 있는데 애정을 가지고 키우신 분은 주영하 님입니다. 그런데 왜 신성수 님도 오야치치가 됐냐면 타마고치가 아무리 일본에서 만들었지만 에러가 있게 마련입니다. 즉 하드웨어가 예민하지 못해서 그럽니다. 챔프에서 명인들이 신성수 님처럼 키웠는데 10번이면 모두 일찍 세상을 뜨고 말았습니다. 챔프에서는 주영하 님쪽을 권장합니다.

타마고치 아트 갤러리

○타마고치 도리탕 만들기
최동호 / 인천시 부평구 산곡 3동 우성 4차A 404동 1410호

○타마고치 우주에서 지구로
이성용 / 경남 마산시 합포구 산호 1동 17-11 산호빌라505호

○신종 타마고치 겜훈장치의 패키지
신민섭/강원도 원주시 태장 1동 801-103 10/1

○타마고치 랜드
하정우 / 인천시 서구 가좌 2동 현대A 1-704

타마고치 한국 이름 지어주기 공모전

타마고치는 일본에서 처음 생성되었기 때문에 그 등장 캐릭터들의 이름들이 모두 일본식입니다. 아직 한국형 타마고치가 발매되지는 않았지만 머지않아 곧 등장할 것으로 보입니다. 이 때를 대비해 챔프는 타마고치의 한국 이름 지어주기 공모전을 개최합니다.

공모 부문 : 타마고치 각 캐릭터에 적합한 한국 이름(타마고치 1탄에만 해당함) (예 : 베이비치 - 아기치, 타라고치 - 부리치 등)

마 감 : 1997년 6월 25일까지

(심사 후 가장 예쁜 이름을 지어주신 독자께 타마고치 지점토 열쇠고리를 드립니다)

타마고치 독자방의 모든 코너는 아래의 주소로 보내주십시오.

■보내실 곳 : 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 '타마고치 담당자' 앞

지지리치의 타마고치 Q&A

이 코너는 타마고치를 양육하면서 궁금한 사항을 독자 여러분께 알려드리는 코너입니다. Q & A 내용 중에 국내에는 아직 발매되지 않은 신종발견에 관한 내용들도 포함되어 있습니다. 그러나 버전 업이 되었어도 기본 설정은 비슷하기 때문에 이것을 참조하셔도 좋을 것입니다.

타마고치 · 대변에 관한 Q&A

Q 7살인데 26g 나가는 좀 이상한 토리치. 1~2시간 간격으로 대변을 보고 2시간정도마다 배고파하며 밥을 줘도 금방 기분이 나빠지는 등 정말 제멋대로인데 어떻게 해야할지?

A 아.. 가슴 아픈 얘기긴 하지만 이것은 곧 "안녕~"의 시간이 다가왔음을 의미합니다. 하지만 토리치를 조금이라도 오래 살게 해주고 싶다면 가능한 한 토리치가 원하는 것을 전부 해주는 것이 최선책입니다.

Q 아침 · 점심 · 저녁에 정기적으로 밥주고 10시와 3시에는 간식을 주며 대변도 바로바로 처리해 주는데 왠일인지 우도치가 되어버렸다! 예의범절도 끝까지 표시되어 있었는데.. 도대체 그 이유가 뭘까?

A 아마도 애정이 부족했던 것 같습니다. 물론 추측이긴 하지만. 그러니까 다시 타마고치를 키울 때는 별일 아니더라도 애정을 듬뿍담아 돌봐주도록. 그러면 '우사기치'를 만날 수 있을지도 모릅니다.

Q 지금까지 5마리의 타마고치를 키웠지만 언제나 헤비치 또는 토리치가 되고 말았다. 체중이 가벼워서 그런 것같기도 한데 어떻게 하면 체중을 늘려 다른 캐릭터로 키울 수 있을까?

A 체중을 늘리려면 뭐니뭐니 해도 간식를 주는 것이 가장 좋습니다. 하지만 「체중이 무겁다=좋은 타마고치가 된다」라고는 말할 수 없습니다. 적당한 간식, 적당한 운동을 언제나 명심해 두도록.

Q 밤중에도 대변을 보는지?

A 타마고치가 자고 있는 동안에는 많은 신경을 쓰지 않아도 보호자가 자다가 일부러 일어나지 않아도 됩니다. 단, 대변을 본 후 1시간~1시간 반정도 지나면 병에 걸리므로 아침에 눈을 떴을 때 잊지말고 바로 대변을 치워줍시다.

타마고치 · 양육에 관한 Q&A

Q 자고 있는 타마고치를 깨울 수 방법은?

A 없습니다. 물론 「시간 앞으로 돌리기」비법을 사용하면 가능하긴 하지만 그렇게 되면 상상을 초월하는 타마고치가 등장할지도..

Q 베이비치에서 코도모치로 변하면서 '배고픔(おなか)'이 0 인데도 호출하지 않는다. 무슨 이상이 있는 건지?

A 이상이 있는 것은 아니므로 그리 걱정하지 않아도 됩니다. 하지만 사전에 체크해 주는 따뜻한 마음을 보여줘야 합니다. 그리고 '배고픔'과 함께 '기분 게이지(ごきげん)'도 살펴보는 것이 좋습니다. 왜냐하면 타마고치는 '기분게이지'가 0일 때 호출하기 때문입니다.

Q 미미치로 키울 수 있는 방법은?

A 미미치는 비교적 간단하게 키울 수 있는 캐릭터로 호출하기 전에 밥을 주고 또 놀아주는 등 깊은 관심을 보여주면 미미치로 키울 수 있습니다.

Q 노비다치가 오야지치로 변할 가능성이 아주 크다고 하는데 사실인지?

A 그런 소문이 있긴 하지만 반드시 그렇다고 할 수 없습니다. 하지만 예측불허의 일이 가끔 발생하는 타마고치이므로 전혀 뜬소문만은 아닌 것 같습니다.

Q 타마고치를 여러번 키웠지만 언제나 10세를 넘기지 못했다. 장수의 비결은?

A 바르게 자란 타마고치의 수명은 보통 10~18일, 길게는 25, 6일이므로 평균 20일정도 산다고 볼 수 있습니다. 그런데 10세를 넘기지 못했다면 애정이 부족했던 것은 아닐런지.. 장수 비결은 따로 없습니다. 인내와 참을성으로 처음부터 끝까지 애정을 갖고 타마고치를 키우면 되는 것입니다.

Q 6살 26g인 토리치. 1살만 더 먹으면 어덜트치가 되는데 너무 마른 건 아닌지?

A 걱정할 것 없어요. 5살에 어덜트치가 되어 7살에 죽는 타마고치도 있으니까.. 캐릭터에 따라 다양한 성장 과정을 보이니까 연령에 너무 얽매일 필요는 없어요.

Q 베이비치일 때는 자주 호출을 하더니 코도모치가 되면서부터는 별로 호출을 하지 않는다. 왜?

A 점점 어른이 되어간다는 증거. 하지만 호출을 하지 않는다고 해서 별로 신경을 쓰지 않으면

나쁜 타마고치가 될 수도 있으니까 조심!

Q **예의범절 게이지가 100% 표시되어 있던 착한 타마고치였는데 노비다치가 되어버렸다. 게다가 예의범절 게이지는 0%. 어찌된 일일까?**

A 다른 캐릭터들은 어덜트치가 되어도 예의범절 게이지가 그래도 유지된다고 하는데 웬일인지 노비다치만은 0%로 되는 일이 많아요. 이것은 어쩌면 오야지치로 가는 최초의 신호가 아닐까요?

Q **키우던 노비다치가 죽어버렸다. 향년 20세, 30g. 사망원인은 심하게 마른 상태에서 게임을 너무 많이해서 그런 것 같다. 게임 중 해골 마크가 나타났고 모든 버튼이 말을 듣지 않았다. 그러다가 알을 낳고 죽어버린 것이다. 그런데 그 알에서 깨어난 타마고치가 어미의 성격을 그대로 닮을 수도 있는가?**

A 타마고치의 유전.. 충분히 가능성도 있습니다. 물론 아직 구체적인 것은 밝혀지지 않았지만 앞으로 연구해 볼만한 분야인 것 같습니다.

Q **미미치로의 변신은 예의범절 게이지가 좌우한다?**

A 미미치로 변신시키려면 예의범절 게이지를 가득 채워야 합니다. 이 외에도 변신할 때 56g의 체중을 유지시켜야 하며 간식은 적당히 줘야 합니다. 물론 너무 마르지 않도록 오후에는 간식을 많이 주세요. 만약 간식을 전혀 주지 않으면 헤비치로 변하고 말거든요. 그리고 대변은 바로바로 청소해 줘야 합니다.

타마고치 · 다이어트에 관한 Q&A

Q **게임을 너무 심하게 하여 체중이 급격히 줄거나 다이어트를 너무 심하게 시켜 노비다치를 오야지치로 변신시켜 버리는 일도 있다. 연령에 알맞는 평균 체중은?**

A 체중에는 별로 신경쓰지 않아도 됩니다. 베이비치는 10g, 코도모치는 20g, 어덜트치는 30g이라고 하는 최저 체중(어디까지나 기본)은 있지만 기본적으로 특별히 체중이 정해져 있지는 않아요. 왜냐하면 타마고치의 체중은 생활환경과 교육방침을 나타내기 때문입니다. 참고로 최고 체중은 99g.

Q **1살 때 10g이었던 타마고치가 2살이 되었는데도 10g이다. 그리고 1살 때는 호출을 수시로 했는데 2살이 된 후로는 많이 착해졌다. 예의범절 게이지는 3/4이고 다른 게이지는 모두 가득이다. 별다른 문제점은 없는 것 같은데 왜 체중이 늘지 않는 것일까?**

A 2살 때 체중이 10g이라고 해서 크게 문제될 것은 없어요. 하지만 6, 7살이 되었는데도 체중이 별로 늘지 않는다면 헤비치로 변신하기 쉽습니다. 타마고치를 처음 키우는 게이머들은 여러 면에서 당황스러움을 느낄 것이지요. 이런 분들을 위해 '타마고치 육아일기'를 권하고 싶어요. 게임챔프의 6월호 특별 부록이었던 '타마고치 육아북'을 사용해도 좋고 조그마한 수첩을 사용해도 좋습니다. 몇시에 호출했는지, 대변을 몇번 보았는지 등 아주 사소한 것이라도 계속 적어두면 앞으로 타마고치를 능숙하게 키울 수 있게 될 것입니다. 만약 이름이라도 지어준다면 애정이 배로 증가할 것.

Q **타마고치는 몇 살에 성장하는가?**

A 몇 살이 되면 베이비치에서 코도모치로 성장하는가는 나이가 정해져 있지 않습니다. 하지만 하루가 지나면 한 살을 먹는다는 것과 아침에 일어나는 시간, 저녁에 자는 시간만큼은 거의 정확하게 정해져 있습니다. 자세히 알아 보면,

@ 알 상태에서는 5분 정도 있다가 부화한다. 베이비치는 탄생한 후 약 1시간 후에 코도모치로 성장한다.
@ 베이비치의 하루(3살 정도까지)
아침 9시에 일어나고 저녁 8시에 잔다.
@ 코도모치의 하루(7살 정도까지)
아침 9시에 일어나고 저녁 9시에 잔다.
@ 어덜트치의 하루는 성장에 따라 달라진다
아침 9시~11시에 일어나고 저녁 9시~11시에 잔다.

Q **타마고치가 빠른 속도로 움직인다는 것이 사실?**

A 타마고치는 보통 리셋 버튼을 누르면서 키우게 되어 있는데 만약 리셋 버튼을 누르지 않고 키우면 알이 미묘하게 상하로 흔들리는 경우가 있습니다. 이럴 때는 타마고치가 빠른 상태로 성장해 갑니다. 만약 리셋 버튼을 다시 누르면 원래의 속도로 돌아갑니다. 하지만 이것은 초기에 발매된 타마고치에 해당되니까 나중에 구입한 게이머들은 신경쓰지 말 것!

Q **타마고치에게 죽음이 다가오면 전자음이 들린다?**

A 그렇습니다. 타마고치의 수명이 짧아지면 10초 간격으로 「삐익삐익」하는 전자음이 마지막 인사를 대신합니다. 이 때 C버튼을 몇번 누르면 전자음이 크게 들립니다.

Q **타마고치의 무덤이 있다고 하는데 사실인가?**

A 사실입니다. 인터넷에는 타마고치의 홈페이지가 많이 있지요. 그 중에는 타마고치의 무덤도 많이 있는데 꽃을 바치거나 향을 피워올린 곳도 있다고 합니다.

Q **타마고치가 배고파하는 시간이 굉장히 빨라졌다. 어떻게 하면 좋은가?**

A 밥을 먹인 후, 많이 놀아주세요.

타마고치에 관한 비법

@ 꿈꾸는 타마고치

A버튼과 본체 뒤에 있는 리셋 버튼을 동시에 누른다. 그러면 전자음이 들리면서 화면이 검어지는데 이 상태에서 B버튼, C버튼, A버튼을 차례대로 누른다. 그러면 화면에 알이 나타난다. 그 알 속에서 타마고치가 잠을 자고 있는 것이다. 때문에 이 알은 5분이 지나도 부화되지 않고 알 상태로 계속 있게 된다. 만약 타마고치를 깨우고 싶을 때는 리셋 버튼을 한번 더 누르기만 하면 된다.

@ 기분 게이지의 하트가 1UP

이 비법은 「타마고치」, 「신종발견!! 타마고치」 모두에 해당된다.

타마고치와 게임을 5번 하자. 이 때 타마고치가 3번 이기면 기분 게이지의 하트가 하나 더 증가해 5개가 된다. 만약 게이머가 먼저 3번 이겼다면 C버튼으로 취소할 수도 있다. 하지만 지나치게 뚱뚱한 타마고치라면 이기든 지든 끝까지 게임을 이어나가도록 하자. 그래야 1g이라도 뺄 수 있으니까!

@ 타마고치의 동면

오랫동안 타마고치를 돌봐줄 수 없는 경우에는 B버튼을 눌러 시간 표시 화면으로 한 후, A버튼과 C버튼을 동시에 누르면 움직이던 화살표가 「SET」으로 변한다. 그러면 타마고치가 동면으로 들어간 것이다. 때문에 이 때는 밥을 주지 않아도 된다. 물론 대변도 보지 않는다. 동면에서 깨어나게 할 때는 다시 한번 A버튼과 C버튼을 동시에 누르면 된다. 잠깐! 시계를 다시 맞춰야 한다는 사실.. 잊지 말것.

아주 쉬운 지점토 타마고치 열쇠고리 만들기

최근 게임 캐릭터를 이용한 열쇠고리가 시중에 많이 보인다. 게임에 푹 빠진 매니어뿐만 아니라 일반인들에게도 유행의 폭은 넓어지고 있는데 최근 캐릭터 뽑기 크레인 캡처의 인기 상승 외에도 대부분의 상점에서 캐릭터 열쇠고리를 취급하는데도 그 이유가 있다고 할 수 있다. 이젠 캐릭터 열쇠고리 한개정도 가방에 안 붙어 있는 게이머는 유행에 무감각하다고 할 정도이다. 이런 인기에 편승해 챔프에서 지점토를 이용해 캐릭터 만드는 방법을 고안해 냈다. 처음에는 쉬운 캐릭터, 예를 들면 타마고치 같은 것을 만들어 보고 실력이 쌓이면 어려운 캐릭터들도 내 손으로 직접 만들어 보자.

지점토 가이드

신혜연
성신여자대학교
일어일문학과 4학년
지점토 만들기 경력 5년

■준비물
지점토, 도구(지점토용), 가위(지점토용), 열쇠고리, 클립, 펜치, 물, 붓, 파렛트, 물감, 라커(지점토용), 신나(지점토용)

지점토용 신나

■준비물 구입장소
서울 반포 고속터미널 꽃집 상가내 지점토 전문점

타마고치 열쇠고리닷!

우선 지점토 열쇠고리를 만드는데 필요한 도구들을 준비하자. 준비물들은 대부분 지점토 전문점에 가면 모두 구할 수 있는데 지점토는 아까운 문구점에서도 판매한다. 되도록이면 지점토용 도구와 가위를 사용하는 것이 좋지만 없으면 찰흙 만들기에 썼던 도구들도 괜찮다.

행동개시! 지점토 캐릭터를 향한 분발

준비물을 모두 갖추었다면 이제 본격적으로 만들어 보자. 만들고자 하는 캐릭터 사진들을 준비하고 대강의 모양을 그려본다. 캐릭터의 전체 모습을 만들어도 좋은데 초보 단계이므로 우선은 부조로 얼굴 형태만을 만들어 보자.

챔프와 함께 만들 캐릭터는 각종 타마고치와 철권3에 등장하는 캐릭터, 토발2 캐릭터이다.

타마고치는 만들기 쉽게 되어 있으므로 너무 긴장하지 말자.

나처럼 해봐라, 요렇게!

➡1차 도전!

① 우선 할 일은 지점토를 알맞게 떼어낸다. 그리고 나서 나머지 지점토는 젖은 타올 안에 넣어둔다. 왜냐하면 나머지 지점토가 마르지 않게 하기 위해서이다.

② 그 다음 떼어낸 지점토를 잘 주무르는데 약간 딱딱한 지점토를 부드럽게 될 때까지 주무른다.

③ 부드럽게 된 지점토는 경단처럼 둥글게 빚는다. 동그랗게 잘 빚었으면 이번엔 그것을 납작하게 누른다.

④ 납작해진 지점토를 가지고 이제 모양대로 대강의 형태를 만들어 보자. 타마고치는 모두 둥글게 되어 있으므로 그다지 힘들지 않을 것이다. 그 밖에 캐릭터라면 잘 관찰해 보고 특징들을 파악해서 만들자.

⑤ 대강의 얼굴이 만들어졌다면 이제 그 부속되는 것을 만든다. 예를 들면 타마고치의 입 등은 다른 지점토를 이용해서 붙이면 된다. 단, 붙이는데 필요한 것은 물이다. 지점토에서는 물이 풀과 같은 역할이라는 것을 잊지 말자.
물을 바르고 붙였으면 이번엔 뾰족한 도구를 이용해서 지점토를 눌러준다. 이른바 땜질인데 땜질을 할 때에는 표시나지 않게 매끄럽게 하자.

물을 묻힌다

도구를 이용해서 부드럽게 처리한다

가위로 입 가운데를 자른다

⑥ 입과 귀, 그리고 머리카락 등을 붙였으면 이번에는 송곳 같은 뾰족한 도구로 세밀한 곳을 그려준다. 머리카락이라든지, 눈, 코, 입 등을 말이다.

우선 뾰족한 것으로 자리를 잡는다

그리고 나서 조금 두꺼운 도구로 찍는다

⑦ 지점토 초안이 완성되었으면 마르기 전에 클립을 이용해서 열쇠고리를 끼울

고리를 만들어야 한다. 뺀치를 사용해 클립을 적당히 잘라 둥글게 오므린 다음 완성된 캐릭터의 상부에 찍어넣자.

여러분 잘 따라오고 있습니까?

➡2차 도전!

⑧ 색칠은 초안이 마른 다음에 발라야 하는데 마르는데 약 1일에서 2일이 걸린다. 바람이 잘 통하고 그늘진 곳에서 말리자. 참, 말릴 때는 뒤집어서 말리는 것도 주의할 것!

1차 완성

⑨ 2일이 지난 후 잘 말랐으면 색칠을 한다. 물감을 준비한 다음 붓으로 색칠하면 된다. 진하게 칠하는 것도 좋지만 연하게 칠하면 자연스러운 느낌이 들어 더욱 좋을 것이다. 포스터 물감은 포스터 작성할 때에 쓸 것!

⑩ 색칠한 것은 금방 마른다. 마르면 이번에는 지점토용 라카를 칠한다(라카를 모른다고? 알아서 뭐해? 지점토 인형 만들라구?). 주의할 것은 라카를 칠한 붓은 신나로 빨아야 한다. 그렇지 않으면 붓의 털이 빠지는 등 다음번에는 쓰지 못하게 되므로 반드시 신나에 붓을 빨도록 하자. 게다가 신나로 농도 조절도 할 수 있으므로 일석이조!

완성을 향한 몸부림

➡3차 도전!

⑪ 라카가 마르면 드디어 완성! 클립 고리에 열쇠고리를 부착하면 끝!

○뺀치를 이용해서 열쇠고리를 부착한다

○지점토를 이용해서 만든 여러가지 캐릭터

○드디어 완성!

이젠 냉정한 평가

그러면 우리가 지금까지 만든 지점토 타마고치 열쇠고리와 각종 게임에 등장하는 캐릭터 열쇠고리를 이제 사진들과 비교해 보았다. 얼마나 똑같게 만들었는지, 그 캐릭터의 특징은 잘 살렸는지를 분석해 보고 다음에는 더욱 예쁘고 귀여운 열쇠고리를 만들기 위한 기회로 삼았다.

피나는 노력끝에 맺힌 완성

뭐든지 처음부터 잘하는 사람은 없다. 피나는 연습을 거듭하면 못할 일이 뭐가 있겠는가. 그렇게 거창한 일도 아니고 조그만 캐릭터 만들기이므로 너무 부담갖지 않아도 된다. 자신이 직접 만든 캐릭터 열쇠고리를 가방에 달고 다니면 얼마나 행복할까? 혹은 친구한테 선물한다면?

참고로 만일 지점토를 사는데 용돈이 부족하다거나 구할 수 없다면 찰흙을 이용해도 좋을 듯하다.

실제 사진	비교	지점토 열쇠고리
■타마고치 사진	타마고치 열쇠고리는 대체로 모두 잘 만들었다. 만들기 쉬웠고 일단 만들고 보니 귀여워서 챔프 가족 모두 부러운 듯 달라고 마구 졸랐다.	■만든 타마고치 열쇠고리
■철권 캐릭터 사진	역시 실물에 가깝게 만들기는 무리였나 보다. 그렇지만 챔프 가족 모두 만든 열쇠고리의 캐릭터 이름을 맞추는 것을 보면 그렇게 틀리지 않은 것 같고… 특히 샤오유와 폴은 잘 만들었는데 니나와 화랑은 닮지는 않았지만 특징을 잘 표현한 것 같다.	■철권 캐릭터 열쇠고리
■토발2 캐릭터 사진	츄지우나 마리는 실제 사진과 비슷하게 만들어졌다. 그렇지만 에폰은 머리 형태만 같을 뿐 처음 딱 봤을 때 에폰같지 않아 조금 실망했다.	■토발2 캐릭터 열쇠고리

포켓 몬스터 카드

-제 2회-

포켓 몬스터 카드의 룰

덱 조합의 룰

포켓 몬스터 카드의 재미는 매직 더 개더링과 마찬가지로 덱을 어떻게 조합하느냐에 달려 있는데 덱의 조합을 보면 플레이어의 감각과 아이디어, 그리고 기술의 모든 것을 알 수 있다.

1. 덱은 반드시 60장으로 조합해야 한다.
2. 에너지 카드는 플레이어 마음대로 카드의 종류와 매수를 선택하여 덱에 넣을 수 있다. 단, 「무색 에너지 카드 2개」는 4장까지 가능하다.
3. 트레이너 카드도 몇장을 배합하든 상관없지만 같은 트레이너 카드는 4장까지 덱에 넣을 수 있다.
4. 같은 포켓 몬스터 카드는 최고 4장까지 덱에 넣을 수 있다. 진화 카드도 역시 같은 카드는 4장까지 가능하다.

포켓 몬스터의 진화

포켓 몬스터 중에는 포켓 몬스터 카드 위에 진화 카드를 겹쳐 진화시킬 수 있는 것이 있는데 진화하면 새로운 기술을 사용할 수도 있고 HP가 급격히 오르기도 한다. 물론 포켓 몬스터를 진화시키는데 룰이 있다.

1. 순서에 따라 진화시킨다

포켓 몬스터 위에 진화 카드를 놓으면 포켓 몬스터를 진화시킬 수 있다. 단, 방금 게임장에 나갔다 온 포켓 몬스터는 바로 진화될 수 없다. 따라서 그 다음 차례까지 기다려야 한다. 그리고 1진화, 2진화 카드를 동시에 포켓 몬스터 위에 겹쳐 진화시킬 수 없을 뿐 아니라 1진화를 생략하고 2진화 카드를 겹칠 수도 없다. 다시 말해 포켓 몬스터는 자신의 순서가 됐을 때 1단계씩 진화해야 한다.

2. 여러개의 포켓 몬스터가 동시에 진화할 수 있다

예를들어 벤치에 있는 「후시기다네(フシギダネ)」와 「뇨로모(ニョロモ)」를 동시에 1단계씩 진화시킬 수 있다.

3. 진화는 되돌릴 수 없다

진화된 포켓 몬스터는 진화 카드에 쓰여져 있는 기술만 사용할 수 있다. 다시 말해 전에 가지고 있던 기술은 모두 잊어버리고 마는 것이다.

포켓 몬스터의「도망(にげる)」

「도망」에너지

포켓 몬스터는 「도망」부분에 쓰여져 있는 에너지를 이용하면 배틀장에서 도망칠 수 있다. 에너지 카드는 손에 들고 있는 카드나 포켓 몬스터에 붙어 있는 에너지 카드 중 어느것을 사용하든 상관없다(자신의 순서에 낼 수 있는 카드는 한 장 뿐이다). 도망치기 위해 사용한 에너지 카드는 이미 사용한 포켓 몬스터를 모아두는 곳(トラッシュ)에 넣는다. 만약 에너지 표시가 없으면 에너지를 사용할 필요가 없다.

「도망」실행

도망친 포켓 몬스터는 손에 들고 있는 카드 속으로 다시 들어 올 수 없으므로 벤치로 돌아간다. 벤치로 돌아온 포켓 몬스터는 게임장에서 받았던 「마비(マヒ)」나 「독(どく)」 등은 없앨 수 있지만 포켓 몬스터에 붙어 있는 에너지 카드나 데미지 카운터는 그대로이다. 도망친다면 다른 포켓 몬스터를 벤치에서 게임장으로 내보낸다.

포켓 몬스터의 「특수능력」

포켓 몬스터 중에는 「특수능력」을 가지고 있는 몬스터가 있다. 「특수능력」은 기술과는 달리 에너지를 필요로 하지 않는다. 「특수능력」은 자신의 순서일 때만 사용할 수 있지만 게임장과 벤치에서 모두 사용할 수 있다. 「특수능력」은 전체 룰을 바꿔버릴 수 있을 만큼 아주 강력한 것도 있는데 카드에 쓰여져 있는 항상 전체 룰보다 먼저이다.

포켓 몬스터의 기술과 에너지

포켓 몬스터의 기술을 사용하기 위해서는 에너지가 필요하다. 따라서 카드에 있는 기술에 쓰여져 있는 에너지를 사용해야 비로소 그 기술을 사용할 수 있다.

카드에 쓰여져 있는 에너지보다 더 많이 에너지 카드를 사용할 수는 있는데 그렇다고 해서 그만큼 데미지가 더 많아지는 것은 아니다.

기술을 걸 때 주의할 점

몇 개의 기술에는 기술을 걸 때 어떻게 해야 하는지 설명이 붙어 있으므로 그 내용에 맞춰 기술을 걸자. 카드에 씌여져 있는 쪽이 전체의 룰보다도 우선이다.

기술에 따라서는 벤치에 있는 포켓 몬스터에게도 데미지를 주는 경우도 있는데 그들의 데미지는 포켓 몬스터의 약점이나 저항력을 고려하지 않는다.

에너지 카드 사용 방법의 예

어떤 에너지라도 대신 사용할 수 있다.(이 경우는「불꽃」에너지)

예를들어 「피카츄」의 「전격(でんげき)」이라고 하는 기술에는 「번개」와 「무색」에너지 마크가 붙어 있다. 이것은 곧 「피카츄」가 「전격」이라는 기술을 사용하려면 「번개」에너지 카드 1장과 「무색」에너지 카드 한 장이 필요하다는 것이다. 「무색」표시는 다른 에너지 카드에서도 대신 사용할 수 있다.

포켓 몬스터의 약점과 저항력

포켓 몬스터 카드에는 그 포켓 몬스터의 약점과 저항력이 써 있다.

약점

약점은 색으로 표시되는데 그 색으로 되어 있는 몬스터에게 기술을 맞으면 데미지는 평상시보다 2배가 된다. 예를들어 빨강색이 약점인 몬스터가 기술의 데미지가 20인 빨강색 포켓 몬스터에게 당하면 결론적으로 40이라는 데미지를 받는 셈이다.

저항력

저항력은 색과 숫자로 표시되는데 카드에 씌여진 몬스터에게 기술을 당해도 그 데미지를 전부 받는 것이 아니라 씌여진 숫자만큼을 뺀 나머지가 데미지가 되는 것이다. 예를 들면 「빨강」-30'이라고 씌여져 있는 포켓 몬스터는 빨간 몬스터로부터 데미지40인 기술에 당해도 40-30=10, 즉 데미지를 10만큼 받은 것이 된다. 때문에 만약 30 이하의 기술에 당했다면 데미지는 전혀 받지 않은 것이다.

특수상태

포켓 몬스터는 「독」에 걸리거나 「마비」되거나 「기절」하는 등, 특별한 상태가 되기도 하는데 특수상태는 그 포켓 몬스터가 게임장에서 벤치로 이동하면 사라진다.

1. 「독(どく)」상태 〈독 카운터를 위에 얹는다〉

「독」기술을 걸어 성공하면 포켓 몬스터는 「독」상태가 된다. 「독」상태는 「독 카운터」를 포켓 몬스터에 얹어 쉽게 알아볼 수 있도록 한다. 게임장에 있는 포켓 몬스터는 포켓 몬스터를 체크할 때마다 10이라는 「독」데미지를 계속 받게 된다. 그러나 「독」상태에 있는 포켓 몬스터가 또다시 「독」을 받아도 「독」데미지는 2배가 되지 않는다.

2. 「수면(ねむり)」상태 〈카드를 가로로 놓는다〉

「수면」기술을 걸어 성공하면 「수면」상태가 된다. 「수면」상태에 있는 포켓 몬스터는 옆으로 해 놓아야 하는데 이 상태에 있는 포켓 몬스터는 기술을 사용할 수도, 도망칠 수도 없다. 포켓 몬스터를 체크할 때 코인을 던져 앞면이 나오면 깨어나게 되지만 (카드를 세로로 놓는다) 뒤면이 나오면 계속해서 「수면」상태가 되고 만다.

3. 「마비(マヒ)」상태 〈카드를 가로로 놓는다〉

「마비」기술에 당하면 포켓 몬스터는 「마비」상태에 빠지게 되는데 이 상태에 있는 포켓 몬스터는 기술을 사용할 수도 도망칠 수도 없다. 「마비」상태는 다음 차례의 상대방 다음에 이루어지는 포켓 몬스터 체크에서 없어진다.

4. 「혼란(こんらん)」상태 〈카드를 거꾸로 놓는다〉

「혼란」기술에 당한 몬스터는 「혼란」상태에 빠지게 되는데 이 상태에 있는 포켓 몬스터는 기술을 사용할 때 코인을 던져 앞면이 나오면 기술을 상대 포켓 몬스터에게 사용할 수 있지만 뒷면이 나오면 불행하게도 스스로 그 기술에 당하고 만다. 「혼란」상태에 있는 포켓 몬스터는 「도망갑니다」라고 말한 후, 동전을 던져 앞면이 나오면 「도망」에너지를 사용하여 도망칠 수 있다. 물론 뒷면이 나오면 도망칠 수 없으며 「도망」은 1번의 기회만이 주어진다.

5. 「기절(きぜつ)」상태 〈카드를 트래시에 버린다〉

받은 데미지가 포켓 몬스터의 HP 이상이 되면 포켓 몬스터는 「기절」상태가 되어버린다. 이렇게 「기절」상태에 있는 포켓 몬스터는 바로 게임장에서 트래시로 옮긴다. 이렇게 해서 배틀장에 포켓 몬스터가 없어지면 대기하고 있던 다른 포켓 몬스터를 벤치에서 불러내야만 한다.

특수상태의 중복에 대하여

「독」이외의 특수상태는 중복되지 않는다. 예를들어 「수면」상태와 「마비」상태와 「혼란」상태가 한번에 겹치는 일은 없다.

특수상태는 다음의 특수상태에 따라 달라질 수 있다. 「수면」상태에 있는 포켓 몬스터가 「혼란」기술에 당했을 경우, 「수면」상태는 없어지고 「혼란」상태로 되어버린다. 단, 「독」상태만큼은 다른 특수상태와 겹칠 수 있다. 따라서 「독」상태와 「혼란」상태에 빠져 있다던가 「독」상태와 「마비」상태에 빠져 있다고 하는 경우가 생길 수 있다.

포켓 몬스터의「기절(きぜつ)」

상대편 포켓 몬스터를 기절시킨 플레이어는 자신의 사이드 카드에서 1장을 선택하여 가지고 올 수 있다. 이 사이드 카드는 상대편 포켓 몬스터를 몇 마리나 쓰러뜨렸는지를 알려주고 있다. 따라서 6번째 사이드 카드를 뽑는 플레이어가 우승자가 된다.

나중에「기절」하는 포켓 몬스터

포켓 몬스터는 기술에 당했을 때만 기절하는 것은 아니다. 예를들어 HP가 40인 포켓 몬스터 위에 3개의 데미지 카운터가 있는데 포켓 몬스터를 체크할 때 독 데미지 10을 추가시키면「기절」하고 만다. 이렇게 기절하고 나면「상처약〈키즈구스리(きずぐすり)〉」으로 데미지를 회복시키는 것이 불가능하다.

동시기절

포켓 몬스터의 특수한 기술로 양쪽의 포켓 몬스터가 동시에「기절」하는 경우도 있다. 그 때는 기술에 당한 플레이어가 먼저 포켓 몬스터를 트래시로 옮기고 대기하고 있던 다른 포켓 몬스터를 벤치에서 게임장으로 이동시킨다. 그런 다음 기술을 걸었던 플레이어가 포켓 몬스터를 이동시킨다. 이렇게 해서 배틀장에 포켓 몬스터가 모두 모이면 양쪽 모두 사이드 카드를 1장씩 가지고 오도록 한다.

게임의 승부

포켓 몬스터 대전의 승부는 다음 3가지에 따라 결정된다.

1. **6번째 포켓 몬스터가 먼저 기절하는 쪽이 지는 것이다.**
2. **배틀장으로 나갈 수 있는 포켓 몬스터가 없으면 지는 것이다.**
3. **자신의 순서가 되었는데 카드 더미에서 낼 카드가 없으면 지는 것이다(카드 더미가 없다고 해서 아직 진 것은 아니다).**

6번째 포켓 몬스터가 동시에 기절한 경우는?

축구에서의 승부차기처럼 즉석 시합을 벌인다. 서로 7번째 포켓 몬스터를 게임장으로 한마리씩 나오게 한다. 이 때 손에 손에 들고 있던 카드를 내 놓아도 상관없다.

동시기절 때와 마찬가지로 기술에 당했던 쪽이 먼저 게임장으로 나가게 되는데 먼저 7번째 포켓 몬스터를 기절시키는 쪽이 이기는 것이다. 만약 7번째도 동시에 기절했다면 8번째 포켓 몬스터로 승부를 가린다. 그러나 서로 게임장으로 나올 수 있는 포켓 몬스터가 없을 경우에는 무승부.

공식 룰

먼저 공격하고 나중에 공격하는데 있어서 서로 불이익이 없도록 해주는 추가 룰. 먼저 공격하는 플레이어는 게임을 처음 시작할 때만 카드더미에서 1장을 뽑지 않고 플레하도록 한다. 그 이후에는 여느 때와 동일하다.

용어집

용 어	해 설
카드 더미(山札やまふだ)	플레이어가 자신의 순서가 되었을 때 뽑는 카드더미
덱(デッキ)	플레이어가 조합한 60장의 카드를 1세트로 하여 부르는 말. 이 덱을 사용하여 대전을 벌인다.
에너지 카드 (エネルギーカード)	포켓 몬스터가 기술을 걸거나 도망갈 때 필요한 힘을 주는 카드
핸드카드 (てふだ手札)	손에 들고 있는 카드
포켓 몬스터 카드 (ポケモンカード)	포켓 몬스터가 그려져 있는 카드
진화카드(進化カード)	포켓 몬스터를 진화시키는 카드. 배틀장에 나와 있는 포켓 몬스터와 겹쳐서 사용한다.
트레이너 카드 (トレーナーカード)	플레이어가 포켓 몬스터의 대전을 다양하게 지원해 주기 위한 카드
게임장(バトル場)	대전 몬스터를 놓아두는 장소. 포켓 몬스터가 기술을 낼 수 있는 장소. 한마리만 둘 수 있다.
벤치(ベンチ)	포켓 몬스터가 대기하고 있는 장소. 5마리까지 둘 수 있다.
트레시(トラッシュ)	사용이 끝난 카드나 기절한 포켓 몬스터를 놓아두는 장소.
코인(コイン)	포켓 몬스터가 사용하는 기술의 성공 여부를 결정할 때 사용한다. 앞면이 나오면 성공.
데미지(ダメージ)	상대편 포켓 몬스터가 내는 기술에 당했을 때 받는 충격.
데미지 카운터 (ダメージカウンター)	포켓 몬스터가 받은 데미지를 기억해 두기 위한 표시. 1개가 10데미지.
사이드 카드 (サイドカード)	상대편 포켓 몬스터를 쓰러뜨렸을 때 뽑는 카드. 상대편 포켓 몬스터를 몇마리 쓰러뜨렸는지 알 수 있게 해 준다. 6번째 카드를 뽑는 플레이어가 우승.
기술(ワザ)	포켓 몬스터가 가지고 있는 능력 중에서 에너지가 있어야만 사용할 수 있는 기술
도망(にげる)	게임장에 있던 포켓 몬스터가 벤치로 이동하는 것.
특수능력(特殊能力)	포켓 몬스터가 드물게 갖는 능력. 에너지가 없어도 사용할 수 있다.
특수상태(特殊状態)	포켓 몬스터의 기술에 의해 받는 특별한 상태. 「수면」「마비」「혼란」「기절」등이 있다.
대기몬스터(ひかえポケモン)	벤치에 있는 포켓 몬스터.
기절상태(きぜつ状態)	포켓 몬스터가 가지고 있는 HP보다 높은 데미지를 받으면 기절 상태가 된다.
수면상태(ねむり状態)	상대편 기술에 당해 잠자게 되는 상태. 수면 상태에서는 기술을 사용할 수도 도망갈 수도 없다. 포켓 몬스터 체크 때마다 코인을 던져 앞면이 나올 때까지 수면 상태가 계속 이어진다.
독상태(どく状態)	상대편 기술에 당해 독에 걸리는 상태. 포켓몬스터 체크 장면에서 독 데미지를 받는다.
마비상태(マヒ状態)	상대편 기술에 당해 마비되는 상태. 마비 상태에 있는 포켓 몬스터는 기술을 사용할수도 도망갈 수도 없다. 다음 상대의 순서가 지나간 다음, 벌어지는 포켓 몬스터 체크에서 자동적으로 사라진다.
혼란상태(こんらん状態)	상대편 기술에 당해 혼란해지는 상태. 혼란 상태에 있는 포켓 몬스터가 기술을 사용하면 코인이 결정해 주는데 앞면이 나오면 상대편 포켓 몬스터가, 뒷면이 나오면 기술을 사용한 포켓 몬스터가 그 기술에 걸린다.
약점(弱点)	포켓 몬스터 카드에는 그 포켓 몬스터의 약점이 되는 색이 씌여져 있다. 만약 약점의 색을 가지고 있는 포켓 몬스터에게 기술을 당하면 데미지는 두배가 된다.
저항력(抵抗力)	포켓 몬스터 카드에는 그 포켓 몬스터의 저항력이 씌여져 있는데 그 색의 포켓 몬스터가 사용하는 기술의 데미지는 색 표시 다음에 씌여져있는 숫자만큼 작아진다.

5th Edition Rule Book

매직 더 개더링의 새로운 스타터 시리즈의 하나인 5th Edition의 한글판 발매가 임박했다. 5th Edition의 룰은 전작에 비해 크게 달라진 점은 없지만 중요한 타이밍 등의 규칙에 상당히 많은 변경점을 보이고 있다. 5th Edition의 룰을 게임챔프를 통해 미리 숙지해 지속적으로 발매되고 있는 매직 더 개더링 카드 시리즈에 대비하자.

총 진행 : 환타지 미디어
감 수 : 환타지 미디어
매직 강좌 : 제 12회
-5th Edition 룰 북
- 한글판 4th가격표
- 매직 게시판

「공격!」 게임의 핵심

당신의 메인 단계 중 당신은 한 번에 한해, 각종 효과의 연쇄군을 시작하거나 혹은 하지 않겠다고 선언하는 대신 ("연쇄군"을 참조) 공격에 들어가겠다고 선언할 수 있다. 그 후 당신은 하나 이상의 생물에게 상대방을 공격하도록 내보내게 된다. 상대방은 당신의 생물들을 저지하여 피해를 면할 수 있다. 당신은 언제나 상대방의 생명점 합계를 줄이겠다는 의도로 공격에 들어가게 된다. 고로 당신은 상대방의 생물을 직접 공격할 수는 없다. 당신의 생물들은 상대방이 그들을 저지하기로 결정했을 때에만 상대방의 생물들과 싸울 수 있다.

당신은 몇 마리든 원하는 만큼 당신의 생물을 공격에 내보낼 수 있지만, 공격 자체는 한 턴에 한번밖에 할 수 없다. 이는 당신이 한 공격 부대를 먼저 내보내고 나중에 다른 공격 부대를 그 턴 안에 또 내보낼 수 없다는 것을 의미한다(이외에 피해를 주는 능력은 공격이 아니므로 이 제한에 걸리지 않는다). 당신이 공격을 시도할 때마다 상대방은 효과의 연쇄군을 시작함으로써 이를 피할 수 있다. 이 경우 당신은 나중에 다시 공격을 선언하고 들어갈 수 있다.

전투는 다음 몇 가지 단계를 거친다("단계별 설명"을 참조).

공격자 선언 : 당신은 모든 공격자를 선언한다. 언탭되어 있고, 소환 후유증을 겪고 있지 않으며, 벽이 아닌 모든 생물은 공격에 나갈 수 있다. 생물이 공격을 하면 탭된다. 생물들은 보통 무리 짓지 않고 따로따로 공격에 나간다. 일단 생물이 공격에 나가면 그 전투가 끝날 때까지는 공격 상태에 있는 것으로 된다. 공격자를 탭하거나 언탭한다고 공격자가 전투에서 제외되지는 않는다.

저지 전의 순간 효과 : 모든 플레이어가 자신이 원하는 만큼의 순간 효과를 사용할 수 있다.

저지자 선언 : 이제 상대방은 자신의 생물에게 -한번에 한 마리씩- 당신의 생물을 저지하도록 지정할 수 있다. 탭된 생물은 저지하도록 지정할 수 없으나, 소환 후유증에 걸려 있더라도 저지는 할 수 있다. 한 생물은 하나의 공격자만을 저지하도록 지정될 수 있다. 그러나 당신은 여러 생물이 하나의 공격자를 저지하도록 지정할 수는 있다. 일단 공격측 생물이 저지되면 그를 저지한 생물이 피해 입히기 과정 전에 죽거나 기타 다른 이유로 플레이에서 떠나게 되더라도 전투가 끝날 때까지 저지된 상태로 남아 있게 된다. 만일 공격자가 저지되면 방어측 플레이어는 공격자로부터 전투 피해는 받지 않는다. 만일 공격자가 자신에게 지정된 저지자를 죽이고도 남을 만큼의 공격력이 있더라도 일단 저지되면 방어측 플레이어는 이 피해를 받지 않는다.

저지 후의 순간 효과 : 모든 플레이어는 다시 한번 순간 효과를 사용할 수 있다. 이들 순간 효과는 일반적으로 저지되었는지 아닌지에 영향을 받는 것들이다. 플레이어들은 자신이 원하는 만큼의 순간 효과를 사용할 수 있다.

피해 입히기 : 저지되지 않은 생물들이 방어측 플레이어에게 피해를 준다. 저지된 생물은 자신을 저지한 생물에게 피해를 주고, 저지측 생물은 그들이 저지한 공격자에게 피해를 준다. 일단 모든 피해가 배분되고 나면 플레이어들은 그 피해를 방지할 수 있다. 그런 다음에 치명적 피해를 입은 것으로 된 생물들은 파괴된다.

「타이밍 룰」 간략판

매직은 언제 플레이어가 특정한 일을 할 수 있는지, 없는지에 관해 상당히 엄밀한 룰을 정해 놓고 있다. 우리는 여기서 그 중 중요한 사항 몇 가지를 다루기로 하자.

인스턴트는 타이밍 룰의 기초이다. 이들은 주문과 능력의 대부분을 차지하고 있다. 인스턴트가 성공적으로 발동될 때마다, 그것이 효과를 발휘하기 전에 아무 플레이어나 이에 대해 다른 인스턴트로 응답할 수 있는 기회가 생긴다. 어떠한 플레이어든 이에 응답하면, 첫번째 인스턴트는 잠깐 미루어지고, 두번째 인스턴트에 대한 응답

을 위한 또다른 기회가 생기게 된다. 만일 두 플레이어가 동시에 어떤 인스턴트에 대해 응답하고 싶을 때에는 활동 중인 플레이어 (현재 자기 턴을 진행 중인 플레이어)가 먼저 기회를 가진다. 이런 식으로 플레이된 일련의 인스턴트들을 연쇄군이라 한다. 첫 번째 인스턴트가 연쇄군을 시작하여, 마지막 것이 연쇄군을 끝내게 된다.

두 플레이어가 다 인스턴트를 사용하기를 끝내면, 나중에 들어간 것이 먼저 나오는 순서로 연쇄군이 차례차례 해결되기 - 효과가 발휘되기 - 시작한다. 각각의 효과는 다음 효과가 시작되기 전에 완전히 해결되며, 연쇄군이 모두 해결되기 전까지는 다른 연쇄군을 시작할 수 없다.

각 단계가 시작되면 활동 중인 플레이어가 효과의 연쇄군을 먼저 시작할 수 있는 권리를 갖는다. 만일 그 플레이어가 연쇄군을 시작하지 않겠다고 한다면, 그의 상대방이 연쇄군을 시작할 수 있다. 상대방 또한 연쇄군을 시작하지 않겠다고 한다면, 그 단계는 끝나게 된다. 만일 연쇄군이 시작된다면, 그 연쇄군이 다 해결된 후 다시 위 과정이 반복된다.

지속물의 능력 중에 "지속 효과"가 아닌 것은, 피해 방지 능력이나 주문처럼 특별한 상황에만 사용되는 것이 아니라면 인스턴트처럼 사용된다. 일단 어떤 능력이 사용되면 그 원천을 없애거나 바꾸는 것은 그 능력의 효과와는 무관하다는 사실을 명심해야 한다.

인스턴트, 인터럽트, 그리고 마나의 원천은 합쳐서 순간 효과라 부른다. 이 용어는 주문과 능력 양쪽을 모두 포함한다. 당신은 특별히 안된다고 하는 말이 없는 한 아무 플레이어의 어떤 단계에서든 순간 효과를 사용할 수 있다.

지속물이 되는 주문들이나 소서리는 연쇄군을 시작할 때에만 사용할 수 있다. 그 외에는 이들도 인스턴트와 같은 룰을 적용한다. 그러므로 그들은 다른 주문이나 효과에 대한 응답으로 사용될 수는 없지만, 인스턴트는 그들에 대한 응답으로 언제나 사용될 수 있다. 당신은 이러한 주문들을 당신의 메인 단계 중에만 사용할 수 있으며, 공격이 진행되고 있을 때에는 사용할 수 없다.

「생물의 특수능력 상급편」 보호

보호: 보호 능력을 가진 생물은 특정한 성격(대개는 특정한 색)을 띄는 주문, 능력, 그리고 지속물에 대해 거의 영향을 받지 않는다. 이 능력은 "(성격)으로부터의 보호" - 예를 들면 "청색으로부터의 보호" - 와 같이 씌어져 있다.

모든 종류의 보호 능력은 여러 가지 능력들을 제공해 준다. 예를 들어, 어떤 생물이 청색으로부터의 보호 능력을 가지고 있다고 하자. 그러면:

- **청색 생물은 그 생물을 저지하도록 지정될 수 없다.**
- **그 생물이 청색 원천에 의해 입은 피해는 0으로 된다.**
- **그 생물은 청색 주문, 능력, 그리고 부여 마법의 목표가 될 수 없다.**

이 생물에게 영향을 줄 수 있는 주문(혹은 능력)은 아무 것도 목표로 삼지 않으면서, 아무런 피해도 주지 않는 것들뿐이다. 그러나, 생물의 능력은 그것이 플레이 안에 있을 때에만 활성화된다. 그러므로, 어떤 카드에 청색으로부터의 보호 능력이 있다고 하더라도, 청색 주문은 그 카드가 막 발동될 때나 그 카드가 무덤에 있을 때에는 그 카드를 목표로 삼을 수 있다. 끝으로, 그 생물은 청색 부여 마법의 목표가 될 수 없으므로, 만일 그 생물 위에 청색 부여 마법이 있었다면, 그 부여 마법은 매장된다 ("부여 마법"을 참조).

「생물의 특수능력 상급편」 광란

광란

광란 능력을 가진 생물은 그를 저지하는 생물이 많아질수록 더욱 힘이 커지게 된다. 광란은 "광란: X"와 같이 언제나 어떤 특수한 수치를 가진다. 만일 둘 이상의 생물이 "광란: X"능력을 가진 생물의 공격을 저지했다면, 그 생물은 자신을 저지한 생물들 중 처음 하나를 제외한 각 생물에 대해 한마리당 턴이 끝날 때까지 +X/+X를 얻게 된다.

「생물의 특수능력 상급편」 부여마법

부여 마법

어떤 국지 부여 마법은 그들이 플레이될 수 있는, 혹은 될 수 없는 지속물의 종류에 대해 규정하고 있다. 그러한 규정은 그 부여 마법의 목표에 대한 요구 사항의 일부로, 그 요구 사항이 충족되지 않으면 그 부여 마법은 매장된다.

「상급편」 소유권

소유권

각각의 플레이어는 처음에 그들이 갖고 있는 카드들의 소유자이다. 어떤 카드가 누군가의 손, 서고, 또는 무덤으로 가야 한다면, 그 카드는 그것의 소유자에게로 간다. 카드의 소유권은 특별히 그 카드에 명시되었을 때만 바뀐다. 어떤 지속물의 조종권이 바뀐다고 해서 그 지속물의 소유권이 바뀌지는 않는다.

「상급편」 토큰

토큰

어떤 효과들은 토큰을 게임에 들여온다. 토큰은 마법 물체나 생물 등등을 나타낸다. 그리고 그들의 특징은 그 토큰을 만든 효과에 의해 정의된다. 토큰은 카드로 할 수도 있고, 동전으로 할 수도 있고, 그 외 다른 것으로도 표시할 수 있지만, 가능하다면, 그 토큰이 표시하는 바를 연상시킬 만한 것을 쓰는 것이 좋다.

토큰은, 그들이 카드가 아니라는 점을 제외하면, 일반적인 지속물과 동등하게 취급한다. 토큰의 색은 그 토큰을 만든 효과에서 정의된 색을 따르지, 그 효과 자체의 색과는 상관이 없다. 토큰은 주문이 아니기 때문에, 그들의 발동 비용은 0이다. 만일 토큰이 생물로서 플레이에 들어오게 되면, 그 생물의 종류는 그 토큰을 만들어 낸 효과에서 정한 그 토큰의 이름과 같다. 각각의 토큰의 소유권과 초기 조종권은 그 토큰을 만들어 낸 효과의 조종자에게 있다. 만일 토큰이 플레이를 떠나게 되면, 그 토큰은 게임에서 제거된다.

「상급편」 카운터

카운터

어떤 효과는 어떤 지속물에 카운터를 올리라고 지시한다. 당신은 각각의 지시가 있을 때마다 그 카드에 카운터가 몇 개 올라가 있는지를 표시하기만 하면 된다. 동전, 구슬, 혹은 그 외에 편리한 것이라면 무엇이든 카운터로 사용될 수 있다.

카운터는 일반적으로 두 가지 중에 한가지 기능을 수행한다. 첫번째는, 어떤 지속물에 장기적인 변

화가 일어났음을 나타내는 - 예를 들어 어떤 생물이 영구적으로 +1/+1을 얻었음을 나타낸다든지 - 역할이다. 이 경우, 그 지속물이 변화했다는 것을 플레이어들에게 알리기 위해 카운터를 하나 올리게 된다. 두번째는, 어떤 능력을 몇 번이나 사용할 수 있는가를 나타내는 역할이다. 예를 들어, 몇몇 카드는 특정 종류의 카운터를 가지고 있다가 능력을 사용할 때에 그 카운터를 소비하게 된다.

이름이 같은 카운터는 똑같은 것으로 본다. 예를 들어, 독 카운터를 플레이어에게 주는 모든 효과에는 플레이어가 10개 이상의 독 카운터를 가지고 있으면 게임에서 진다고 쓰여져 있다. 이들 카운터는 모두 같은 이름을 가지므로, 어떤 플레이어가 독 카운터에 의해 게임에서 지는지 아닌지를 판단할 때에 그 카운터의 원천은 그리 중요하지 않다. 또, 모든 독 카운터는 그것을 제거하는 효과에 있어서도 모두 같은 것으로 취급된다.

카운터와 토큰은 서로 다른 것이라는 것에 주의하자. 토큰은 지속물이며, 카운터는 지속물의 특기사항을 나타내기 위한 표식이다.

「상급편」 희생

희생

어떤 지속물을 희생하는 것은, 그 지속물을 소유자의 무덤으로 보내는 것을 의미한다. 아무것도 이를 방지하지 못한다. 예를 들어, 희생당한 생물은 재생하지 못한다. 희생은 대개 주문이나 능력을 사용하는 데에 있어서 비용의 일부로 사용되지만, 어떠한 효과에 의해 발생되거나, 또한 어떠한 행동에 대한 벌칙으로 사용되기도 한다. 어떤 것에 대한 비용으로써 희생이 필요할 경우 희생은 비용의 지불에 대한 일반적인 규칙을 따른다. 예를 들어, 어떤 주문이 무효화되었다고 해서 그 주문의 비용으로 희생된 지속물을 되돌릴 수는 없다. 당신은 당신이 조종하고 있는 지속물만을 희생시킬 수 있다. 그것의 소유자가 당신인가 아닌가는 중요하지 않다. 어떤 지속물이 게임에서 무덤으로 들어갈 때 유발되는 효과는 지속물이 희생될 때에도 역시 유발된다.

「상급편」 효과의 해결

효과의 해결

어떤 효과가 해결되는 시점까지는 그 효과의 원천을 제외한 효과의 모든 특성들은 정해지지 않은 것으로 본다. 오직 그들의 '현재'의 특성만이 중요하다. 예를 들어, 생물의 공격력에 의존하는 효과는 그 생물의 현재 공격력에 의존하지, 그의 처음 공격력에 의존하지는 않는다. 그러므로, 주문이나 효과에 응답해서 어떤 것의 특성을 변화시키는 것은 그 효과나 주문의 결과를 변화시킬 수 있다.

예: '한파'는 X마리의 목표 생물을 탭하고, 그 중 비행 능력이 있는 생물에게는 2점씩의 피해를 준다. 목표의 능력은 그 효과의 해결 때까지는 고려되지 않으므로, 목표에게 비행 능력을 주거나 비행 능력을 없애는 것은 나중에 한파가 그 목표에게 피해를 줄지, 안 줄지의 여부를 바꾸게 된다. 어떠한 특성(예를 들어 색 같은 것)을 지닌 모든 것에 적용되는 효과는 그 특성을 지닌 것이 또다른 특성(두번째 색)을 가지고 있다고 해도, 그 특성을 지니고 있는 모든 것에 해당된다. 반대로, 어떠한 특성을 무시하는 효과는, 그것의 다른 특성이 어떻든지 간에, 무시되는 특성을 가진 모든 것들을 무시한다.

플레이어나, 그의 손, 혹은 그의 무덤에 영향을 끼치는 효과는 그 카드에 그렇다고 명시되어 있다. 그렇지 않은 경우, 효과는 언제나 지속물에만 관계된다.

어떤 효과의 원천이 플레이에서 떠날 경우, 그 원천의 상태 - 그것이 탭되어 있다든지, 아니면 당신의 조종권 하에 있다든지 - 에 의존하는 모든 효과들은 끝나게 된다. 만일 어떤 지속물이 플레이에서 떠나게 되면, 그 지속물에 관계하던 모든 효과는 그 지속물에 대한 영향력을 잃게 된다.

어떠한 효과가 특정 조건을 만족하는 동안에만 지속된다고 할 때, 만일 그 조건이 효과가 해결되는 시점에서 만족되지 않는다고 하면, 그 효과는 시작되자마자 끝나게 된다. 어떠한 효과가 특정 조건을 만족할 경우 어떤 추가 효과를 파생시킨다고 할 때, 만일 조건이 그 효과가 해결되는 시점에서 만족된다면, 그 추가 효과들도 같이 일어난다.

예 : '날으는 양탄자'의 능력은 "목표 생물은 턴이 끝날 때까지 비행 능력을 얻는다. 만일 그 생물이 그 턴 동안에 무덤에 들어가게 되면, 날으는 양탄자를 매장한다"이다. 만일 어떤 플레이어가 이 기능이 목표 생물에게 사용되는 것에 대한 응답으로 그 생물을 죽였다면, 그 효과가 해결됨과 동시에 날으는 양탄자는 매장된다.

만일 어떤 카드가 당신으로 하여금 무엇을 하라고 지시한다면 당신은 그것을 할 수 있는 자원(당신의 마나 풀에 있는 마나나 언탭되어 있는 생물 등)이 있을 경우에만 그 지시에 따르면 된다.

새로 해결되는 각각의 효과들은 아직 남아 있는 효과들에 영향을 미친다. 그러므로, 한 효과가 다른 효과를 덮어쓸 수도 있다. 만일 어떤 효과가 한 생물에게 비행 능력을 주고, 이후에 다른 효과가 그 생물에게서 비행 능력을 뺏는다면, 결과적으로 그 생물은 비행 능력이 없는 상태가 된다. 지속 효과의 결과는 그 효과가 처음으로 카드나 지속물 등에 영향을 미친 시점에서 끝날 필요는 없다. 만일 하나의 지속 효과가 끝나면, 이후에 발휘된 효과가 재평가된다.

예: '팬텀지대'("이 마법이 부여된 대지는 당신이 원하는 종류의 기본 대지가 된다")가 산 위에 사용되어 그것을 섬으로 바꾸었다. 이후에 '전환'("모든 산은 평원이 된다")이 사용되었다면, 아까의 산은 이미 섬으로 바뀐 후이기 때문에, 전환은 그것을 무시한다. 만일 팬텀지대가 제거되면 그 대지는 다시 산이 되며, 전환이 그 대지를 즉시 평원으로 바꾸게 한다.

어떠한 능력을 이미 가지고 있는 지속물에게 그와 동일한 효과를 주는 것은 대부분의 경우 - 그 효과는 그 자체로 충분하기 때문에 - 아무런 효과가 없다. 지속물이 중복되는 효과를 가지고 있을 경우, 그 지속물에 그 효과를 잃어버리게 하는 효과를 적용하면, 그 지속물에 적용된 가장 마지막 효과만 없어지는 것이 아니라 적용되어 있는 모든 효과가 사라지게 된다.

예 : 이미 비행 능력을 가지고 있는 '메사 페가서스'에 비행 능력을 주는 것은 그리 바람직하지 못한 일이다. 페가서스가 단일 비행 능력을 가지고 있을 때 페가서스를 저지할 수 있었던 생물들은 페가서스가 이중의 비행 능력을 가지고 있을 때도 여전히 그를 막을 수 있다. 한편, '크로우 거인'은 이미 "광란: 2" 기능을 가지고 있지만 그에게 다시 광란 기능을 주는 것은 효과가 있다. 왜냐하면 각각의 광란 기능은 독자적으로 적용되기 때문에 거인이 한 마리 이상의 생물에게 저지되었을 경우에 거인의 능력을 증가시켜 주기 때문이다.

효과들은 언제나 그들이 해결되는 순서대로 지속물이나 플레이어 등에게 적용된다. 그러므로, 지속물은 다른 효과들이 해결되기 전에 플레이 중에 있었던 것으로 간주된다. 예를 들어, 비행 능력을 잃는다는 능력을 가진 부여 마법은 이 부여 마법보다 나중에 나온 모든 생물에게도 적용된다.

「상급편」 비용 지불하기

비용 지불하기

모든 주문은 발동 비용을 - 비록 비용이 (0)인 경우가 있더라도 - 가진다. 어떤 주문의 발동 비용을 알기 위해서는 그 카드의 우측 상단을 보면 된다(주문의 글상자 안에 있는 비용들은 발동 비용으로는 간주하지 않는다). 각각의 (X)는 가변적인 양의 마나를 나타낸다. 주문이 발동되는 시점에서 X는 그 때 거기에 소비된 마나의 양에 의해 - X에 사용된 마나의 색은 무시된다 - 결정된다.

비용을 지불하기 위해서 당신은 그에 필요한 자원을 미리 가지고 있어야 한다. 예를 들어, 당신은 주문을 사용하기 전에 대지를 탭해 마나를 뽑아야지, 사용하는 도중에 뽑을 수는 없다. 어떤 능력은 주문을 사용하기 위해 여분의 마나를 요구하는 경우도 있다. 이러한 일시적인 '요금'은 순간적이고 주문의 발동 비용에는 영향을 미치지 않는다. 같은 식으로, 어떤 주문의 비용을 줄여 주는 능력은 그 주문의 비용 자체를 변화시킨 것이 아니며, 그 주문의 비용의 일부를 대신 내주는 것이다.

예: '마법력 소거'의 발동 비용은 (1)(W)이므로, 만일 '암울'("백색 주문은 발동하는 데에 추가로 (3)이 더 든다")이 마법력 소거를 사용하기에 좀 더 비싼 주문으로 만든다 할지라도 주문 파괴로 마법력 소거를 무효화하는데는 (2)(U)가 들게 된다. 이와 유사하게, 어떠한 능력이 마법력 소거를 사용하는데 마나를 덜 쓰게 한다고 할지라도, 그의 총 발동 비용은 2가 된다.

많은 능력들도 사용하는 데에 비용이 필요하다. 일반적으로 이러한 능력은 "비용: 효과"형태로 씌어져 있는데, 이 중 "비용"이란 능력의 활성화 비용을 말한다. 활성화 비용은 일반적으로는 일정량의 마나와 (T) 심볼의 적절한 조합으로 이루어지나, 생명점을 지불한다든지, 해당 지속물로부터 카운터를 제거한다던가 하는, 다른 형태의 것들도 있다. 만일 당신이 능력의 효과를 여러번 얻고 싶다면, 당신은 그 능력을 여러번 사용하여야만 하며, 또 그 때마다 비용을 지불해야 한다.

어떤 것도 비용을 지불하는 행위를 막을 수 없으며, 당신은 그렇게 하려고 능력 등을 사용할 수도 없다. 예를 들어, 희생된 생물은 재생 같은 능력을 사용할 기회도 없이 그 소유자의 무덤으로 가게 된다.

「상급편」 목표 정하기

목표 정하기

목표를 가지는 주문이나 능력은 룰에 맞지 않는 목표에 대해 사용할 수 없다. 이는 당신이 일단 룰에 맞지 않는 목표에 대해 주문이나 능력을 사용한 이후 나중에 그 목표를 룰에 맞도록 고치는 방법도 사용할 수 없다는 것을 의미한다. 만일 주문이나 능력이 두 개 이상의 목표를 필요로 할 때, 당신은 같은 목표를 중복해서 지정할 수 없다.

효과의 목표가 해결되는 시점에서 사라지거나 룰에 맞지 않게 변하는 수도 있다. 이러한 경우, 그 효과는 그 목표에 영향을 미치는 데에 실패하게 된다. 그 효과가 여러 개의 목표를 가지는 것이었을 경우, 그는 각각의 목표에 대해 개별적으로 성공하거나 혹은 실패하게 된다. 만일 어떤 효과가 그것의 모든 목표에 대해 영향을 미치는 데에 실패했을 경우, 그 효과의 목표를 가지지 않는 부분도 무시된다.

예: '재에서 재로'는 두개의 목표 생물을 게임에서 제거하고 발동자에게 5점의 피해를 준다. 그러므로, 이 효과는 두개의 목표를 가지는 부분 (게임에서 제거되는 각각의 생물에 대해 하나씩)과 하나의 목표를 가지지 않는 부분 (발동자가 입는 피해)으로 이루어져 있다. 만일 누군가가 '재에서 재로'에 대해 두 목표중 하나에게 흑색으로부터의 보호 능력을 주는 것으로 응답하였다면, 이 효과는 그 생물에 대해서 영향을 미치는 데에는 실패하지만, 다른 생물은 여전히 게임에서 제거되며, 발동자는 5점의 피해를 입게 된다. 만일 이 효과가 두 목표에 영향을 미치는 데 모두 실패하였다면, 발동자는 아무런 피해를 입지 않는다.

한번 주문이나 능력이 사용되면, 그들의 목표가 룰에 맞는지 여부는 그들이 해결되기 전까지는 다시 검사하지 않는다. 만일 어떤 효과가 성공적으로 해결된다면, 혹 그 효과의 목표가 후에 룰에 맞지 않게 되었을 지라도, 그 효과는 지정된 기간동안 자기 자신을 그 목표에게 적용시키기 위해 최선을 다한다. 목표를 룰에 맞지 않게 만드는 것이 그 효과 자체를 미연에 없애 주지는 않는다. ("부여 마법"을 참조)

예: 봄은 생물로 바뀐 마법 물체에게 '거대화' (녹색 주문)을 사용하여 그 생물에게 턴이 끝날 때까지 +3/+3을 주었다. 만일 봄이 이후에 그 생물에게 "녹색으로부터의 보호" 능력을 준다고 할 지라도 '거대화'의 효과가 없어지지는 않는다. 만일 그 마법 물체가 그 턴 동안에 더 이상 생물이 아니게 된 경우 '거대화'의 효과는 일시적으로 중단되나, 만일 그 턴 내에 다시 그 마법 물체가 생물이 된다면 그 효과는 다시 적용된다.

예: 봄은 위에서 예로 든 마법 생물을 가지고 수우를 공격했다. 공격 동안, 수우는 그 생물에게 '빙원'("빙원이 탭되어 있는 한, 그 생물은 그 생물의 조종자의 언탭 단계 때 언탭되지 않는다")의 능력을 그 생물에게 사용하였다. 만일 '빙원'의 효과가 해결된 후 마법 물체가 더 이상 생물이 아니게 되었다고 하더라도, 이 효과는 일단 해결된 후에는 목표가 생물로 남아 있는지의 여부에 대해서는 검사하지 않으므로, 그 마법 물체는 여전히 그 효과에 의해 '묶여 있는' 상태가 된다.

어떤 지속물들은 그것의 능력이 사용될 때가 아니라 그 지속물 자신이 게임에 나올 때 목표를 정한다. 그러한 목표는 - 다른 주문의 목표와 마찬가지로 - 그 지속물이 사용되는 시점에서 지정되어야만 한다. 일단 목표가 지정되면, 그것은 어떤 경우에도 바꿀 수 없다.

「상급편」 타이밍

타이밍

타이밍 시스템은 두 가지 목적에 따라 만들어졌다 : 언제 카드가 플레이될 수 있는지를 명시해 주며, 양쪽의 플레이어가 동시에 행동하거나 또는 서로 상대가 먼저 행동하기만을 기다릴 때 중재하는 역할을 수행한다. 매직에서, 플레이어들 사이의 중재는 그다지 복잡하지 않으므로 먼저 다루기로 한다.

양측 플레이어들이 무언가 하려고 하면, 플레이어 중 한 명에게 우선권이 주어진다. 일반적으로 활동 중인 플레이어에게 우선권이 주어지지만, 규칙이나 카드 문구 중에서 예외적인 경우가 몇 가지 있다. 우선권을 갖는 플레이어는 원하는 만큼 계속해서 주문과 능력을 사용할 수 있다. 원하는 만큼 주문과 능력을 사용했다면, 그 플레이어는 우선권을 다른 플레이어에게 넘겨주게 되며, 새로 우선권을 넘겨받은 플레이어 역시 원하는 만큼 주문과 능력을 사용하게 된다. 일단 우선권을 넘겨준 플레이어는 더 이상 주문과 능력을 사용할 수 있는 기회를 갖지 못한다. 예를 들어

두번째 플레이어가 우선권을 넘긴다고 해서 다시 첫번째 플레이어가 우선권을 가질 수 없는 것이다.

두 플레이어가 동시에 무언가를 하도록 요구되는 경우도 마찬가지다. 한 플레이어가 해야만 하는 일과 선택에 따라 할 수 있는 일을 동시에 하게 되는 경우에는, 원하는 대로 일의 순서를 마음대로 결정할 수 있다. 수행될 수 없는 지시 사항(예를 들어 목표를 필요로 하는 효과를 사용하는데 유효한 목표가 없는 경우)은 플레이어가 무시할 수 있지만, 그 외에 반드시 수행해야만 하는 사항이 있다면 그것을 수행하지 않고 우선권을 다른 플레이어에게 넘겨줄 수 없다.

「상급편」 연속군과 연쇄군

연속군과 연쇄군

매직에서는 두 가지 효과가 존재한다. 첫번째는 연속군으로 플레이되는데, 이때에는 주문 또는 능력이 성공적으로 발동되자마자 각각의 효과가 발휘된다. 효과의 연속군 중에는 한 플레이가 주문과 능력을 모두 사용하고, 이어서 다른 플레이어가 마찬가지로 주문과 능력을 사용하게 된다. 이때 따로 명시되지 않는 한 우선권은 활동 중인 플레이어에게 주어진다.

유효한 주문과 능력은 플레이될 수 있지만, 우선권을 가진 플레이어가 주문과 능력을 모두 사용하고 나면, 연속군 중에 다시 주문과 능력을 사용할 기회를 갖지 못하며 플레이하도록 요구되는 효과도 무시된다. 오직 연속군의 일부인 주문과 능력만이 플레이될 수 있으며, 각각의 유효한 주문과 능력은 연속군 중에 각 플레이어에 의해 오직 한 번씩만 사용될 수 있다. 연속군의 대표적인 예는 어떤 단계가 시작될 때 플레이되는 주문과 능력들이다.

효과의 두번째 유형은 연쇄군으로 플레이되는데, 이는 게임이 중립적 상태인 경우(양측 플레이어에게 어떤 효과를 사용할 기회가 주어지는 경우)에 일어나게 된다. 중립적 상태의 대표적 예는 한 단계가 시작할 때 양측 플레이어에게 인스턴트 사용의 기회가 주어지는 경우, 또는 주문 또는 효과가 발동되는 순간에 양측 플레이어에게 인터럽트 사용의 기회가 주어질 경우이다.

중립적 상태가 시작되면 한 플레이어에게 주문과 능력을 사용할 우선권이 주어진다. 이때 따로 명시되지 않는 한 우선권은 여느 때와 마찬가지로 활동 중인 플레이어에게 주어진다. 그 플레이어는 주문 또는 능력을 사용하여 효과의 연쇄군을 시작하거나, 또는 우선권을 상대방에게 넘겨줄 수 있다. 상대 역시 효과의 연쇄군을 시작하거나 또는 우선권을 넘길 수 있다. 양측 플레이어가 모두 연쇄군을 시작할 수 있는 우선권을 포기한다면, 효과를 사용할 수 있는 기회는 지나가 버리게 된다. 예를 들어 양측 플레이어가 모두 인터럽트를 사용하여 연쇄군을 시작할 기회를 포기한다면, 발동시킨 주문은 성공적으로 발동될 것이다.

어느 플레이어든 연쇄군을 시작시키면, 양측 플레이어 모두 연쇄군을 시작시킨 주문이나 효과에 대해 응답할 기회가 주어진다. 누구라도 주문 또는 능력으로 응답하게 되면, 그 두번째 주문 또는 능력에 대하여 다시 양측 플레이어가 응답할 기회가 주어진다. 연쇄군을 시작할 우선권을 갖는 플레이어가 응답에 있어서도 우선권을 가지게 된다. 양측 플레이어가 응답할 우선권을 포기했다면 연쇄군은 완료되고, '나중에 들어간 것이 먼저 나오기'의 순서에 따라 효과가 해결된다. 이 시점에서 어느 플레이어도 주문이나 능력을 연쇄군에 더할 수 없다. 연쇄군이 모두 해결되면, 게임은 다시 중립적 상태로 되돌아온다.

예: 봅은 수우의 '전투 매머드'에게 그것을 매장시킬 수 있는 '테러'를 플레이한다. 봅은 자신이 사용한 테러에 대하여 응답하지 않고, 수우는 이에 응답하여 매머드를 그녀의 손으로 가져갈 수 있는 '역소환'을 플레이하였다. 양측 플레이어 모두 역소환에 대하여 응답하기를 원하지 않았다. 연쇄군은 완료되었고 효과가 해결되기 시작한다. 먼저 역소환이 해결되어 매머드를 수우의 손으로 되돌린다. 그 다음에 테러가 해결되지만, 매머드가 플레이에서 떠났기 때문에 실패하게 된다.

만약 플레이어가 플레이하도록 요구되는 주문이나 능력이 있다면, 효과의 연속군 중에 우선권을 넘겨주거나 연쇄군을 시작시키는 것을 거부할 수 없다. 만약 그가 요구되는 주문이나 능력을 유효하게 사용할 수 없다면, 그것을 무시해 버린다. 그 능력을 무력화시키게 되면(예를 들어 주문이나 능력을 요구하는 원천을 파괴시키거나 마법 물체 원천을 탭시켜 버리는 경우) 마찬가지로 요구되는 주문이나 능력을 무시해 버린다.

「상급편」 인터럽트

인터럽트

주문이나 능력의 사용은 단순히 발동 비용을 지불하고 필요한 선택을 하는 것으로 끝나지 않는다. 일단 주문이나 능력이 플레이되면, 그 자체 또는 그것의 효과는 "발동중"인 것으로 취급되며 인터럽트의 연쇄군이 플레이될 수 있는 중립적 상태에 들어가게 된다. 인터럽트의 사용에 있어서는, 인터럽트 당하는 주문의 조종자가 우선권을 갖게 된다(이는 활동 중인 플레이어가 아닐 수도 있다).

마나의 원천 이외의 모든 주문이나 능력은 인터럽트될 수 있다. 인터럽트는 그것이 인터럽트를 걸려는 주문 또는 능력만을 목표로 삼을 수 있다.

모든 인터럽트는 주문 또는 효과를 목표로 삼으므로, 다른 주문이나 효과에 인터럽트를 거는 주문이나 능력은 오직 그 주문이나 효과를 목표로 삼을 수 있다. 어떤 인터럽트들은 목표로 하는 주문이나 효과를 무효화해 버린다. 이렇게 되면 그 주문 또는 효과는 취소되고, 그것이 주문이라면 소유자의 무덤으로 가게 된다. 주문이나 효과를 사용하는데 지불한 비용은 회복되지 않는다. 무효화에 성공한 인터럽트와 같은 연쇄군에 남아 있는 다른 인터럽트들은 해결될 때 실패하며(왜냐하면 그것들은 이미 무효화되어 버린 주문 또는 효과를 목표로 삼고 있으며, 무효화된 주문이나 효과는 더 이상 인터럽트의 유효한 목표가 될 수 없기 때문이다) 발동은 다시 중립적 상태로 되돌아가지 않는다.

예: 봅은 수우에게 그녀를 죽일 수 있을 만큼의 피해를 입힐 '불덩어리'를 플레이하였다. 봅은 아무런 인터럽트도 플레이하지 않았지만, 수우는 불덩어리를 무효화시키고 싶어하며, 불덩어리가 발동 중인 상태에서 인터럽트의 연쇄군을 시작하였다. 그녀는 목표 주문이 적색이라면 무효화시켜 버리는 '물의 폭발'을 플레이하였다(불덩어리가 적색 주문이므로). 봅은 수우의 물의 폭발에 인터럽트를 걸지 않고(물의 폭발을 무효화시키고자 했다면 그것에 인터럽트를 걸어야 할 것이다) 대신에 그것에 대한 응답으로 불덩어리에 인터럽트를 걸어서, 불덩어리를 '흑색화'의 목표로 삼았다(흑색화는 불덩어리를 흑색으로 바꿀 것이다). 양측 플레이어 모두 더 이상 인터럽트를 플레이하기 거부하였고, 연쇄군이 해결된다. 먼저 흑색화가 불덩어리를 흑색으로 바꾸었고, 그 다음의 물의 폭발은 실패하게 된다(왜냐하면 불덩어리는 이제 적색 주문이 아니기 때문이다).

주문이나 효과가 발동되는 중에 플레이된 인터럽트가 그것

을 무효화시키지 못하거나, 또는 아무런 인터럽트가 사용되지 않는다면, 그 주문은 성공적으로 발동된 것으로 취급된다. 그러한 주문 또는 효과는 적절한 순간에 해결될 것이다 - 그것이 연쇄군의 일부였다면 그것이 해결될 순서가 되면 해결되며, 또는 연쇄군의 일부가 아니었다면 대부분의 경우 즉각적으로 해결된다.

주문 유형에 '인터럽트'라고 적혀 있지만 주문이나 효과를 목표로 삼지 않는 방식으로 플레이될 수 있는 것들이 있다. 두 가지 이상의 방법으로 사용될 수 있는 모든 주문이나 효과와 마찬가지로, 그것이 무조건적으로 인터럽트로 플레이되지 않으며, 사용되는 방식에 따라 적절한 순간에 플레이된다. 예: '물의 폭발'이라는 주문은 목표 지속물을 파괴하거나 또는 목표 주문을 무효화시킬 수 있다. 물의 폭발은 인스턴트로 사용해야만 지속물을 목표로 삼을 수 있으며, 인터럽트로 사용해야만 주문을 목표로 삼을 수 있다.

「상급편」 마나의 원천

마나의 원천

아무 주문이나 효과를 사용할 수 있는 우선권을 갖고 있을 때는 언제든지 마나의 원천을 플레이할 수 있다. 이는 언탭 단계(언탭 능력을 플레이할 수 있는 우선권을 갖는 경우) 또는 효과의 해결 중에 특화 효과를 플레이할 수 있는 우선권을 갖는 경우 등이 포함된다. 그러므로 마나의 원천은 다른 사건(이벤트?)과 동시에 사용될 수 없다. 예를 들어, 주문을 플레이하면서 동시에 마나의 원천을 사용할 수는 없다(마나의 원천은 주문을 플레이하기 전에 사용할 수 있다). 또한 치명적 피해를 입은 생물을 파괴시키면서 동시에 사용할 수 없다. 발생되는 마나를 사용할지의 여부와는 상관없이 마나의 원천은 플레이될 수 있다.

마나의 원천은 한 개의 타이밍 과정으로 플레이되고, 성공적으로 발동되며 그리고 해결된다. 즉, 그것에 인터럽트를 걸 기회는 없다. 또한, 이런 사건을 유발시키는 능력은 마나의 원천이 해결되기 전까지는 플레이될 수 없다.

예: '주문 무효화'는 '어둠의 의식'을 무효화할 수 없다. 왜냐하면 어둠의 의식은 마나의 원천이므로 인터럽트로 반응할 기회가 없기 때문이다.

예: 법의 '티타니아의 노래'(생물이 아닌 모든 마법 물체들은 모든 능력을 잃고 발동 비용과 같은 공격력과 방어력을 가지는 마법 생물이 된다)가 플레이에 나와 있는 한 수우는 그녀의 '운석'을 사용할 수 없다. 이것은 티타니아의 노래가 운석이 발동된 다음에 그 능력을 막는 것이 아니라 마법 물체의 능력이 사용되는 것 자체를 막기 때문이다.

「상급편」 유발 효과

유발 효과

어떤 주문이나 능력은 특정한 유형의 상황이 벌어진 다음에만 플레이된다. 이때는 주문이나 능력의 문구에 그것이 사용되기에 적절한 시기가 명시되어 있다. 이런 것을 통틀어서 유발 효과라 부른다(이렇게 사용되는 주문은 거의 없다). 유발 효과는 특정 상황이 벌어지기를 기다리며, 상황이 일어난 타이밍 과정(플레이되는 주문 또는 능력, 효과의 해결 등)이 끝난 다음에 플레이된다.

각 타이밍 과정이 끝나면, 그 타이밍 과정에서 유발되는 모든 능력들이 연속군으로 플레이된다(타이밍 과정의 서로 다른 시점에서 유발되더라도).

대부분의 유발 효과는 플레이되어야만 한다. 그렇지 않은 경우에는 선택적으로 플레이되며 대개의 경우 발동 비용을 필요로 한다. 적절한 연속군 중에만 유발 효과를 플레이할 수 있으며, 다른 시기에는 아예 플레이될 수 없다.

유발 효과를 일으키는 원천의 특성들은 효과가 유발되는 순간에 고정되며, 효과가 플레이될 때 고정되는 것이 아니다. 따라서 일단 능력이 유발되면, 효과를 유발시킨 원천이 이후에 변하더라도, 그 효과를 사용할 수 있다(또는 사용해야만 한다).

예: '초혼망'의 능력은 "(1): 생명점 1점을 얻는다. 이 능력은 생물 한 개가 플레이에서 무덤으로 보내지는 경우에만 사용하며, 생물 하나당 한 번만 사용한다." 이 능력은 유발 효과이며, 유발시키는 상황은 생물이 플레이에서 무덤으로 보내지게 되는 경우다. 생물이 무덤으로 보내지게 되면 능력이 유발되며, (1)을 지불해서 그 능력을 플레이할 수 있게 된다. 일단 그 능력을 플레이하기로 결정하면 나중에 결정을 바꿀 수 없다.

만약 어떤 타이밍 과정에서 피해가 주어지고 유발 효과가 발생하면, 피해 방지 과정이 시작되기 전에 유발 효과가 먼저 플레이된다. 유발 효과가 피해를 입히거나 또는 다른 효과들을 유발시킨다면, 그것은 원래의 연속군에서의 유발 효과를 플레이하기 전에 처리되어야 한다.

「상급편」 특화 효과

특화 효과

어떤 주문이나 능력은 연쇄군의 일부로 플레이되거나 (인스턴트처럼) 타이밍 과정이 끝난 후(유발 효과처럼) 플레이되지 않고 타이밍 단계 도중에 플레이된다. 이러한 주문과 능력을 통틀어서 특화 효과라 부른다. 이들 중 일부 주문과 능력은 타이밍 과정 도중에 사용될 수 있다고 명시되기 때문에(예를 들어 공격자가 지정될 때에만 사용할 수 있는) 특화 효과에 포함되지만, 대부분은 한 가지 상황을 다른 상황으로 대체시키므로(예를 들어 카드를 가져오는 대신에 다른 상황이 일어난다든지) 대체시킬 상황이 일어나기 직전에 사용되는 것이다.

각 상황이 벌어지기 전에, 특화 효과들이 플레이된다. 이는 일반적인 연속군의 규칙을 따르지만, 그 능력이 한 상황을 변형시키도록 플레이된다면, 연속군의 과정은 다시 처음부터 시작되며, 양측 플레이어는 바뀌어 버린 상황에 수정을 가할 수 있다. 만약 상황이 한 가지 이상의 기능을 수행한다면, 그중 일부만을 다른 효과로 대체시키는 것이 가능하다.

예: '바다의 성역'은 카드 한 장 뽑기를 생략하는 것이 비용인 능력을 갖는다. 그러므로 이 능력은 당신이 카드를 뽑게 하는 능력 바로 전에 플레이되는 특화 효과로써 플레이된다. 이 능력을 플레이한다면, 카드 뽑기는 바다의 성역의 효과로 대체되는 것이다. 이에 관련된 특화 효과의 연속군은 종결되며, 새로운 연속군이 시작되는데, 이때 플레이어들이 새로운 상황에 수정을 가할 수 있다. 카드 뽑기를 수정하거나 대체하는 기타 능력은(예를 들어 바다의 성역이 또 있다든지 하면) 방금 대체되어 버린 카드 뽑기 효과를 사용할 수 없게 된다(수정하거나 대체시킬 수 없게 된다).

효과의 해결 도중에는 유발 효과가 플레이되지 않으며, 피해 방지가 일어나지 않는다는 점을 기억해야 한다. 그러므로, 특화 효과가 다른 효과를 유발시키거나 또는 피해를 입히게 되면, 그 효과는 특화 효과가 해결된 다음까지 유보된다.

「상급편」 단계의 구조

단계의 구조

각 턴은 언탭, 업킵, 드로우, 메인, 디스카드, 클린업의 6개의 단계로 구성되어 있다. 각 단계는 각각의 기능을 수행하므로, 그 단계

에서 일어나는 일이 없다고 해서 생략하는 경우는 절대로 없다. (각 단계에 관한 자세한 사항은 "턴"을 참고)

언탭과 클린업을 제외한 모든 단계에는 도중에 순간 효과가 사용될 수 있다. 그러나 각 단계는 동일한 기본적 절차를 거치게 된다:

1. 단계의 시작 때에 적용되는 능력들이 연속군으로 플레이된다.

2. 단계의 중심부. 단계는 "중립적 상태"에서 시작되며, 양측 플레이어가 인스턴트를 플레이할 기회를 갖는다. 양측 플레이어가 인스턴트를 플레이할 우선권을 포기한다면, 인스턴트를 플레이할 수 있는 기회는 없어지며, 다음 단계로 넘어가게 된다.

3. 단계가 끝날 때 적용되는 능력들이 연속군으로 플레이된다.

4. 모든 플레이어들의 마나 폭주 여부를 확인한다 ("마나 폭주" 참고).

5. 모든 플레이어들의 생명점 총합을 확인한다. 생명점 총합이 0 이하인 각 플레이어는 이 시점에서 게임에 지게 된다.

어떤 능력은 "무슨무슨 단계 도중에, 무슨무슨 일이 일어난다" 또는 "무슨무슨 단계에서, 무슨무슨 일을 할 수 있다"고 적혀 있다. 이런 것을 단계 효과이라 부르며, 명시된 단계 도중에만, 인스턴트로, 그리고 각 단계 중에 한 번씩만 사용될 수 있다. 플레이어는 플레이하도록 요구되는 능력이 있다면 연쇄군을 시작하는 것을 거부할 수 없다(요구되는 능력이 유효하지 않을 경우에는 제외). 또한, 지속물을 파괴시키면 그 능력이 사라지며, 생물이나 대지로 취급되지 않는 마법 물체가 탭되어 있으면 그 능력이 적용되지 않는다.

각 단계의 시작 때와 끝날 때, 주문과 능력 중에서 단계가 시작하거나 끝날 때만 플레이되는 것들은 연속군으로 플레이된다. 이때까지 유보되는 효과들도 역시 연속군의 일부로 플레이된다.

예: '마나 저장실'은 "당신의 업킵이 끝날 때, 마나 저장실이 탭되어 있다면, 그것은 당신에게 1점의 피해를 입힌다"고 적혀 있다. 다른 마법 물체 능력과는 달리, 마나 저장실의 능력은 탭되면 플레이된다(언탭된 상태에서 플레이되는 것이 아니라). 업킵 단계가 끝날 때 당신이 능력을 사용할 시점에서 마나 저장실이 언탭되어 있다면, 그것의 능력은 플레이되지 않는다. 만약 당신이 연속군을 끝내고, 그 다음에 상대방이 마나 저장실을 탭한다 해도, 다시 돌아가서 마나 저장실의 능력을 플레이하지 않는다.

어떤 지속물은 특정 단계에 지불해야 하는 비용을 갖기도 한다. 이러한 단계 비용은 단계 효과와 비슷한 형식으로 적혀 있거나(일반적으로 "무슨무슨 단계에서, 무슨무슨 비용을 지불하라. 그렇지 않으면 어떻게 된다"의 형식) 또는 "무슨무슨 단계에서, 무슨무슨 비용을 지불하라. 지불할 수 없다면, 어떻게 된다"의 형식으로 적혀 있다. 전자의 경우 지불은 선택적이지만, 비용을 지불하지 않으면 적혀 있는 대로의 결과가 일어난다. 후자의 경우 지불에 필요한 자원을 지니고 있다면 반드시 지불해야 하지만, 자원을 일부러 제공해 줄 필요는 없다.

예: '지옥의 왕'은 "당신의 업킵 단계에 생물을 하나 희생한다. 희생할 수 없다면, 지옥의 왕은 당신에게 피해 7점을 입힌다." 이는 업킵 단계에 지불하게 되는 단계 비용이다. 업킵 비용을 플레이하는 시점에 지불에 필요한 생물이 있다면, 그것들 중 하나를 반드시 지옥의 왕에게 희생시켜야 한다. 하지만, 이 업킵 비용을 지불하기 전에, 다른 목적으로 생물들을 희생시킬 수 있으며, 생물을 만들어 내는 효과를 사용해야 할 의무는 없다.

각 단계 비용은 인스턴트를 위한 모든 규칙에 따라 플레이된다. 이 "능력"을 플레이하게 되면, 당신은 비용을 지불해서 아무런 벌칙을 유발하는 기능도 수행하지 않는 효과를 플레이하거나, 또는 비용을 지불하지 않고 벌칙으로 적혀 있는 기능을 수행하는 효과를 플레이하게 된다. 즉, 비용의 일부분만 지불할 수는 없다. 단계 비용을 갖는 지속물의 능력은 단계 비용 효과를 해결하지 전까지는 사용할 수 없다 (지속물의 "능력"을 플레이하는 순간에 비용을 지불했더라도). 여느 때와 마찬가지로, 단계 비용의 원천이 플레이를 떠나게 되면, 그 단계 비용 "능력"을 플레이할 수 없다. 마법 물체를 탭시켰다고 해서 그것의 단계 비용이 무시되지는 않는다.

만약 지속물이 특정 단계의 시작, 중간 또는 끝에 지불해야 하는 단계 비용을 두 개 이상 가지고 있다면, 그것들은 한 개의 단계 비용으로 합쳐지며, 그것을 모두 지불해야 하며, 지불하지 못하면 명시된 모든 벌칙이 수행된다. 이 비용은 개별적인 비용 중에서 가장 나중에 지불되는 것과 같은 시점에서 플레이된다. 만약 지속물의 현 단계 비용이 지불되었는데, 새로운 단계 비용이 그것이 지불되어야 할 시점보다 일찍 생겨나게 되면, 새로운 단계 비용도 지불되어야 한다.

「상급편」 피해방지

피해 방지

피해 방지 과정은 피해가 지정된 모든 타이밍 과정(일반적으로 효과의 해결 또는 전투의 피해 입히기 과정) 다음에 일어나게 된다. 한 타이밍 과정 내에서 지정된 모든 피해는 한 개의 피해 방지 과정에서 처리된다(각각의 피해가 서로 다른 시점에 지정되었다고 하더라도). 만약 한 개의 원천이 동일한 단계 안에서 생물 또는 플레이어에게 여러 번 피해를 입히게 되면, 그 원천이 생물 또는 플레이어에게 피해의 총합을 한 번에 지정한 것으로 처리한다.

예: '마나 충돌'이라는 소서리는 두 플레이어가 동전 던지기를 해서 각 플레이어가 던진 동전이 뒷면으로 나올 때마다 1점의 피해를 그 플레이어에게 지정해 준다. 이 주문은 각 플레이어에게 단 한 번만 피해를 입히거나(플레이어가 동전을 던져서 뒷면이 나온 횟수만큼의 피해) 또는 아예 피해를 입히지 않는다.

피해 방지가 시작하면, 피해가 지정될 때마다 자동적으로 유발되는 능력(대표적으로 피해를 방지해 주는 능력)들은 유발 효과의 연속군으로 플레이된다.

피해 방지는 "중립적 상태"에서 시작되며, 피해를 방지하거나 돌리는 순간 효과만이 유효하다. 피해 방지 과정이 끝날 때, 자동적으로 피해를 돌리는 모든 능력이 효과의 연속군으로 플레이되며, 그 다음으로 피해 입히기가 이루어지면 유발되는 기타 능력들이 효과의 연속군으로 플레이된다. 만약 피해 방지가 끝난 다음에 피해가 생겨나거나 돌려지면, 그것은 처음의 피해 방지 과정 다음의 새로운 피해 방지 과정에서 처리된다. 플레이어의 생명점 총합에서 가산시키는 것과 치명적 피해를 입은 생물을 파괴하는 것은 현 피해 방지 과정 바로 다음의, 그리고 두 번째 피해 방지 과정 직전의 한 단계에서 이루어진다.

만약 한 원천으로부터 생물 또는 플레이어에게 지정된 모든 피해가 방지되면, 그 원천은 그 생물 또는 플레이어에게 피해를 입힌 있는 것으로 간주되지 않는다. 예를 들어 그 원천이 피해를 입히면 유발되는 능력은, 방지된 피해에 대해서는 유발되지 않는다. 한 생물 또는 플

레이어로부터 피해를 돌리면, 처음의 대상에게 지정된 피해는 모두 방지되며, 동일한 양과 유형의 피해를 새로운 대상에게 주게 된다.

예: 붐은 두 마리의 '회색곰'으로 수우를 공격하는데, 이중 한 개는 수우가 '후폭풍'을 부여하였다(후폭풍은 이 마법이 부여된 회색곰이 수우에게 주는 피해 1점당 붐에게 피해 1점을 지정하게 된다). 수우는 마법이 부여된 회색곰은 저지하지 않고 통과시키고, 다른 회색곰은 '고블린 영웅'으로 저지하였다. 피해 방지 과정이 끝날 때, 첫번째 회색곰과 고블린 영웅은 서로에게 피해 2점을 주고, 두번째 회색곰은 수우에게 피해 2점을 주었다. 후폭풍의 능력이 유발되어서 붐에게 피해 2점을 지정하지만, 일단 첫번째 피해 방지 과정이 먼저 끝난다(이때 첫번째 회색곰과 그것을 저지한 고블린 영웅은 파괴되며 수우는 생명점 2점을 잃는다). 만약 붐이나 수우가 곰이나 영웅을 재생시키거나, 초혼망 등의 유발 효과를 사용하고자 한다면, 두번째 피해 방지 과정이 시작하기 전에 이루어져야 한다.

피해 방지 과정 내에서 발생되는 새로운 피해로 인해 새로운 피해 방지 과정이 시작되지는 않으며, 현재의 피해 방지 과정 내로 흡수된다(위에서 몇 가지 예외적 경우가 언급되었다). 여느 때와 마찬가지로, 새로 발생된 피해는 피해가 지정될 때에만 주문과 능력을 유발시키며, 따라서 적절한 효과에 의해 자동적으로 방지된다.

피해 방지 과정 중에는 오직 피해를 방지하거나 돌리는 주문과 능력만이 사용될 수 있으며, 그런 주문이나 능력은 피해 방지 이외의 상황에서 사용될 수 없다. 부차적 효과에 의해 생물이 피해를 입지 않거나 살아남을 수 있도록 해주는 주문이나 능력은 사용될 수 없다. 한 가지 이상의 기능을 수행하도록 플레이되는 주문이나 능력은 각각의 적절한 일반적인 규칙을 따르게 된다. 즉, 그런 주문이나 능력이 피해 방지 과정에서 사용되었다면, 피해 방지 과정 중에서 유효한 형식으로 사용되어야만 한다.

예: '역소환'은 목표 생물을 소유자의 손으로 되돌린다. '거대화'는 목표 생물에게 턴이 끝날 때까지 +3/+3을 준다. 두 가지 모두 피해를 목표로 삼지 않기 때문에, 피해 방지 과정 동안에 사용될 수 없다. 두 가지는 부차적으로 생물이 피해를 입지 않거나 살아남도록 해줄 뿐이다.

「상급편」 전투

전투

일단 생물이 공격자 또는 저지자로 지정되면, 전투가 끝날 때까지 그 생물은 공격하거나 저지하는 것으로 취급된다(어떤 효과에 의해 이를 변화시키지 않는 한). 생물이 재생하거나, 그 조종자가 바뀌거나, 또는 효과에 의해 더 이상 생물이 아니게 되면, 그 생물은 전투가 끝나기 전에 그 전투에서 제외된다. 생물을 탭하거나 언탭시키는 것은 그것을 전투에서 제외시켜 주지 못한다. 그리고 생물을 전투에서 제외시킨다고 언탭되지 않는다.

전투 피해에 적용되는 능력은 전투의 피해 입히기 과정에서 가해지는 피해에만 적용되며, 다른 방법으로 전투 도중에 가해지는 피해에는 적용되지 않는다.

단계별 설명

공격자의 지정: 생물은 언탭되어 있고, 소환 후유증의 영향을 받고 있지 않으며, 벽이 아닌 한 공격할 수 있다. 생물이 공격하게 되면 그것은 탭된다. 공격력이 0 이하더라도 공격할 수 없는 것은 아니다. 단지 0점의 전투 피해를 줄 뿐이다. 만약 당신의 생물 중에서 공격하도록 요구되는 것이 있다면, 그 생물들을 공격자로 지정하는 것은 다른 공격자를 지정함과 동시에 또는 그 이전에 이루어진다. 공격자를 전혀 지정하지 않을 수도 있다. 이런 허수 공격도 턴 동안에 주어지는 한 번의 공격기회로 친다.

저지 전의 순간 효과: 이 시점에서 일어날 수 있는 연쇄군 수의 제한은 없다. 일단 공격이 시작되면, 이때가 전투 중에 순간 효과를 쓸 수 있는 첫번째 기회다.

저지자의 지정: 방어하는 플레이어는 각각의 공격하는 생물에 대하여 자신의 언탭된 생물들 모두, 일부 또는 0개가 저지하도록 지정할 수 있다. 만약 한 생물이 연합군 중 한 생물을 저지하도록 지정되면, 그것은 연합군의 나머지 생물까지 저지한 것으로 처리되지만, 나머지 생물을 저지하도록 지정된 것은 아니다. 일단 저지된 생물은 전투가 끝날 때까지 저지된 상태로 남는다(그것을 저지한 생물들이 모두 제거되거나, 저지자 지정이 무효한 것으로 바뀌더라도). 탭된 생물은 저지할 수 없다.

무언가를 저지하도록 요구되는 모든 생물은 가능하다면 그 외 다른 생물들이 저지하도록 지정될 때에 동시에 또는 그 이전에 저지자로 지정되어야만 한다. 만약 한 생물이 합법적으로 허용되는 개수보다 많은 수의 생물을 저지하도록 요구된다면(보통은 두 개 이상), 그 생물은 가능한 한 많은 수의 생물을 저지하게 된다(보통은 한 개).

대지 잠입이나 비행 등과 같은 회피 능력은 공격자를 저지할 수 있는 생물의 유형을 제한시킨다. 만약 한 생물이 여러 개의 회피 능력을 지니고 있다면, 그것을 저지하려는 생물은 공격자를 저지하도록 지정되기 위해서는 회피 능력 모두를 해결할 수 있어야 한다. 예를 들어, 비행 능력과 섬 잠입 능력을 모두 지닌 생물은 방어자가 섬을 조종하고 있다면 비행 능력을 지닌 생물들에 의해서 저지될 수 없다. 회피 능력은 이 단계에만 영향을 준다. 그러므로 전투에서 나중에 회피 능력을 생물에게 준다고 해서 저지된 것을 취소시킬 수 없다.

저지 후 순간 효과: 이 시점에서 일어날 수 있는 연쇄군 수의 제한은 없다. 저지자를 파괴하거나 전투에서 제거한다고 해서, 저지한 생물이 저지되지 않은 상태로 바뀌지 않는다.

선제 공격 피해 입히기와 일반적 피해 입히기: 두 개의 피해 입히기 과정은 동일한 규칙을 따르게 된다. 각 단계에서 피해 입히기를 누가 할 수 있는가의 차이만 있다. 첫번째 단계에서는 선제 공격 능력이 있는 생물, 두 번째 단계에서는 그 외의 생물이 피해 입히기를 하게 된다.

각 단계에서 지정되는 피해는 동시에 주어진다. 피해가 어떻게 배분되는지는 활동 중인 플레이어가 먼저 지정한다. 공격하는 생물이 저지되지 않으면 방어하는 플레이어에게 전투 피해를 주게 된다. 공격하는 생물이 저지되면, 저지자에게 전투 피해를 주게 된다. 만약 한 생물을 저지하는 모든 생물이 제거되면 전투 피해를 전혀 주지 않게 된다(그것이 돌진 능력이 없다면).

언탭된 상태에서 저지하는 생물은 그것이 저지한 생물에게 전투 피해를 주게 된다. 저지자 중에서 피해 입히기 과정이 오기 전에 탭

되어버린 생물은(예를 들어 능력 사용의 비용을 지불하기 위해) 전투 피해를 주지 못한다.

피해가 생물 그룹에게 지정되면, 그룹 내에서 피해를 어떻게 배분할 지는 그 피해를 입힌 플레이어가 선택한다. 피해는 한 생물에게 집중될 수도 있고, 여러 생물에게 배분될 수도 있다. 피해를 받을 수 없는 크리쳐에게는 피해를 아예 지정해 줄 수 없다.

만약 위의 두 가지 단계에서 피해가 1점이라도 지정된다면, 그 단계 다음에 피해 방지가 이루어지게 된다.

전투의 끝: 전투의 끝은 단계가 끝날 때와 마찬가지로 처리된다. 전투가 끝날 때 플레이된 주문 또는 능력, 그리고 전투가 끝나는 순간까지 보류된 효과들은 연속군으로 플레이된다. 플레이어들은 마나 폭주를 확인하고, 그런 다음 생명점 총합을 확인하게 된다. 이 시점에서 양측 플레이어가 아무도 게임에서 지지 않는다면, 메인 단계로 돌아가 계속 진행한다.

이것이 당신의 생명이다

당신은 20점의 생명점을 갖고 게임을 시작한다. 어떤 이유로든지 0 이하의 생명점으로 떨어지게 되면, 다시 생명점 1점으로 올라가는 때를 제외하고 모든 경우에 있어서 생명점 0점을 갖는 것으로 처리된다. 만약 어떤 단계가 끝날 때 또는 공격이 시작되거나 끝나는 시점에서 당신의 생명점 총합이 0 이하인 상태라면, 당신은 게임에서 지게 된다. 만약 상대방 역시 생명점이 0 이하라면 게임은 무승부가 된다. 당신이 가질 수 있는 생명점의 상한선은 없지만, 생명점으로 비용 지불을 하게 될 경우 현재의 생명점보다 더 많이 사용할 수 없다.

당신의 생명점을 일정량 잃도록 시키는 지시 사항이 있다면, 단순히 당신의 생명점 총합에서 그만큼의 생명점을 빼면 된다. 생명점 총합을 줄이도록 만드는 효과의 결과로 인해 생명점이 줄어드는 것을 방지하거나 되돌리는 것은 불가능하다(왜냐하면 이는 피해가 아니기 때문이다). 어떤 효과로 인해 생명점의 일부를 잃게 되는데, 이미 생명점이 0보다 적다면, 당신의 생명점 총합은 변하지 않는다.

「상급편」 마나폭주

마나 폭주

마나 풀이란 마나의 저장실이다. 마나를 필요로 하는 뭔가를 하려면, 마나의 원천으로부터 마나를 얻어내서 그것을 당신의 마나 풀에 넣게 된다. 그 다음에 마나 풀에서 마나를 꺼내 주문 또는 능력의 비용을 지불하게 된다.

하지만 당신의 마나 풀에 마나를 무한정 저장시킬 수는 없다. 플레이어의 생명점 총합이 체크되는 시점(어떤 단계가 끝날 때, 그리고 공격이 시작될 때와 끝날 때)마다 플레이어는 자신의 마나 풀에 남아 있는 마나가 있는지 확인해야 한다. 이 시점에서 자신의 마나 풀에 마나가 남아 있는 플레이어는 남은 마나를 모두 잃고 그만큼의 생명점을 잃게 된다. 이것을 마나 폭주라 부른다. 생명점을 잃도록 만드는 다른 효과들과 마찬가지로, 마나 폭주는 방지되거나 돌려질 수 없다.

「상급편」 기타 패배의 조건

생명점이 다해 게임에 지는 경우 이외에도, 서고에서 카드를 뽑아야 할 때 서고에 카드가 없어 카드를 뽑을 수 없는 경우에도 그 플레이어는 게임에 지게 된다. 또, 어떤 카드는 한쪽, 혹은 두 플레이어 모두에게 게임에 지는 새로운 조건을 만들어 내기도 한다. 만일 플레이어가 생명점이 없어서가 아닌 다른 이유로 지게 된다면, 그는 그 단계 끝까지도 살아 있을 수 없다. 그는 그 즉시 게임에 지게 된다.

「상급편」 카드 뽑기와 카드 버리기

당신이 카드를 뽑아야 할 때에는 당신의 서고 맨 위에 있는 카드를 집어다 당신의 손에 들도록 한다. 당신이 카드를 버려야 할 때에는 당신의 손에서 카드를 뽑아 당신의 무덤 맨 위에 놓도록 한다.

카드를 뽑거나 버리는 순간에 유발되는 효과나, 당신이 카드를 뽑거나 버리는 방법을 변화시키는 능력 등은 당신이 카드를 뽑거나 버리는 경우에만 한정해서 적용된다. 만일 어떤 효과가 당신의 서고로부터 당신의 손으로, 혹은 당신의 손으로부터 당신의 무덤으로, 카드를 그저 옮겨 놓도록 했을 경우에는 카드를 뽑거나 버린 것으로 간주하지 않는다.

「상급편」 새로운 계산법

어떤 효과의 결과는 카드, 지속물, 혹은 플레이어의 특성, 특히 그 특성의 수량에 따라 달라진다. 예를 들어, 어떤 주문의 효과는 어떤 생물의 공격력에 영향을 받을 수도 있고, 혹은 플레이어의 생명점 합계가 어떤 값 이하일 경우에만 사용이 가능할 수도 있다. 만일 그 특성의 수량이 0보다 낮아졌을 경우에는, 다시 그 수량을 0이상으로 끌어올리는 효과를 제외한 모든 경우에 대해서는 그 값을 0으로 취급하도록 한다.

만일 카드나 지속물, 혹은 플레이어가 어떤 특성에 관한 값을 가지지 않았을 경우에도 그 값은 0으로 본다. 예를 들어 대지나 토큰은 발동 비용을 가지지 않으므로 그들의 발동 비용은 0으로 간주한다.

「상급편」 부여 마법 II

어떤 효과들은 국지 부여 마법을 한 지속물에서 다른 지속물로 옮겨 준다. 이러한 경우 그 부여 마법은 "처음부터 다시" 사용하는 것으로 간주된다. 이전에 바뀐 내용들은 모두 무시되며, 이 부여 마법이 이전에 사용되었을 때 선택하였던 사항들은 다시 선택하게 된다. 하지만 그 부여 마법과 연관된 능력들에 있어서는 이 부여 마법이 다시 발동된 것이 아닌, 단지 움직인 것으로 간주한다. 예를 들어 어떤 주문이 발동되면 이에 따라 유발되는 능력은 부여 마법의 이동시에는 유발되지 않는다. 특별한 경우, 부여 마법도 일반적인 지속물이기 때문에, 주문이나 효과의 목표가 되지 않는 지속물 위로도 이동할 수 있다 (물론, 그 지속물이 부여 마법의 대상이 되는 것 자체도 금지하고 있다면 불가능하겠지만)

「상급편」 게임의 장소

매직에서는 각 플레이어의 카드가 당신의 손, 서고, 무덤, 그리고 현재 게임에 나와 있는 카드 등 여러 곳에 나뉘어서 놓여져 있다. 다른 플레이어는 당신이 현재 손에 몇 장의 카드를 들고 있는지는 알 수 있어도 들고 있는 카드가 무엇인지는 알 수 없다. 누구나 당신의 서고에 카드가 몇 장 있는지는 알 수 있으나 그것이 실제로 무슨 카드인지는 알 수 없다. 누구나 당신이 게임에 내놓은 카드나 당신의 무덤에 있는 카드가 무엇인지는 알 수 있다.

만일 한 카드가 원래 있던 곳에서 다른 곳으로 옮겨지면 그것

은 자신이 원래 어느 곳에 있었는지를 "망각하게"된다.

예를 들어, 당신의 무덤에 있는 카드는 그것이 본래 당신의 손에 있었던 것인지, 아니면 플레이 안에 있었던 것인지, 혹은 또 다른 어떤 곳에 있었던 것인지 기억하지 못한다. 그리고, 만일 플레이 내에 나와 있던 카드가 플레이 내에서 다른 곳으로 옮겨지게 되면, 그 카드는 플레이 내에서 무슨 일이 있었는지에 대한 기억을 모두 잃게 되며, 이 카드가 플레이 내에 존재하는 것을 가정하고 있는 모든 효과들은 그 추적 대상을 잃게 된다. 그 카드에 행해졌던 모든 변화들은 사라지며, 또 그 위에 있던 카운터들도 없어지게 된다. 어떤 효과들은 카드를 잠깐 옆으로 치워놓고, 나중에 그 카드들을 어떻게 하라는 식으로 되어 있다. 이들 카드는 게임 안에 있는 것으로 치지 않으며, 그것이 원래 있었던 곳에서 그 카드를 볼 수 있었던 사람은 여전히 그것들을 볼 수 있다. 예를 들어, 아무도 서고에서 옆으로 치워놓은 카드를 볼 수는 없다.

게임에서 제거된 카드들은 게임이 끝날 때까지는 다시 사용될 수 없으나, 누구든지 그것이 무엇인지 확인할 수는 있다.

「상급편」 마나 생산에의 변화

주문이나 능력에 의해 생산되는 마나의 종류는, 그 원천이 무엇인가 혹은 그 원천에 의해 생산될 수 있는 마나의 종류는 무엇인가 등에 대한 사항을 바꿀 수 있는 모든 효과를 적용한 후에 결정하도록 한다. 주문이나 능력이 추가로 마나를 생산해 낼 수 있도록 하는 효과는 바로 그 종류의 마나가 생산되도록 한다.

「상급편」 ~라 간주한다

어떤 카드들은 그 글상자 안에 스스로를 특정 종류의 생물이나 대지, 색, 혹은 다른 특성을 갖는다, 간주한다고 되어 있다. 이러한 카드는 그것이 본래 가지고 있는 성격에 더하여 - 그들이 플레이에 나와 있지 않을 때조차도 - 글상자 안에서 정해진 특성들을 가지게 된다. 만일 카드가 본래 가지고 있는 특성 대신 다른 특성을 가진다고 주장하고 있으면, 그렇게 간주하면 된다.

Magic Quiz

지난호 매직 퀴즈에 응모해주신 많은 독자 여러분께 감사드립니다. 매직은 결코 어려운 게임이 아닙니다. 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임입니다.
이달의 퀴즈는 지난달보다 난이도를 조금 높혔습니다. 그러나 매직을 조금이라도 알고 있는 분이라면 쉽게 풀 수 있습니다. 이달의 매직 퀴즈에도 한번 도전해 봅시다. 정답자 10명을 추첨해 매직 스타터 덱 1개씩을 드립니다.

1. 매직 게임을 처음 시작할 때 플레이어가 가지는 생명점은?
① 10점 ② 20점 ③ 30점 ④ 40점

2. 매직 카드의 아랫 부분을 보면 영문으로 무엇인가 쓰여있습니다. 무엇일까요?
① 카드에 등장하는 몬스터의 이름
② 카드의 능력을 간략하게 설명한 것
③ 카드의 그림의 그린 아티스트의 이름
④ 다음에 나올 카드의 선전용 문구

3. 매직의 마법에는 백, 녹, 적, 흑, 청 등 5가지 마법 색깔이 있습니다. 이 중에서 흑색이 뜻하는 것은?
① 불 ② 물 ③ 태양 ④ 죽음

4. 매직을 창조해 낸 위저드 오브 코스트사가 펴내는 매직 전문 잡지의 이름은?
① 듀얼리스트 ② 도미니스트
③ 매직 매거진 ④ 덱 마스터즈

5. 환타지미디어에서 운영 중인 매직 게이머들을 위한인 '세라의 성'이 있는 서울의 동네는?
① 방배동 ② 천호동
③ 합정동 ④ 청파동

지난호 당첨자 발표

지난호 정답 : 1) ② 2) ③ 3) ③ 4) ④ 5) ①

- 김성태 / 경남 진주시 봉래동 149번지 17통 2반
- 유현준 / 서울시 송파구 잠실 1단지A 72-402
- 박지용 / 경기도 동두천시 송내동 112-7
- 한정일 / 인천시 남동구 간석 3동 26-2 4/2
- 최명철 / 강원도 강릉시 장현동 44-1
- 김세기 / 서울시 용산구 이촌동 206번지 25 새마을 연립 C동 203호
- 이창현 / 서울시 도봉구 쌍문동 442-10
- 장희걸 / 충북 제천시 의림동 22-1
- 성희경 / 전북 무주군 무주읍 대차리 102번지
- 조은성 / 전남 목포시 수강동 49번지 2호

● 이상 10명에게는 환타지미디어에서 제공하는 한글판 스타터 덱 1개씩을 드립니다.

Magic 아트 갤러리

이달의 매직 아트 갤러리는 좋은 작품이 2편밖에 되지 않았습니다. 이 코너는 기존 아티스트들의 그림을 그려보내셔도 좋고 독창적인 카드를 그려 보내셔도 좋습니다. 매직 일러스트를 꿈꾸는 독자들의 더 많은 참여 부탁드립니다. 잘 그려보내신 분 3명을 뽑아 매직 카드 덱 프로텍터를 드립니다.

공격해오는 생물의 생명력을 1로 만든다. 흑마나 비용으로 쓸 수 있는 인터럽트 능력이 있는 독창적인 카드 ○

○홍길동 매직 카드
고영진 / 부산시 부산진구 부전 1동 396-14 6/4 서면 안경

○그켈렉톤화 주문
신준섭 / 강원도 원주시 태장 1동 801-103 10통 1반

● 이상 2명에게는 환타지미디어에서 제공하는 한글판 스타터 덱 1개씩을 드립니다.

보내실 곳: 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 '매직 더 개더링 담당자' 앞

'97 시애틀 세계대회 한국대표 선발전
'97 위저드 컵 공개 토너먼트

- 일시 : 1997년 6월 21일(토) 오후 1시 - 10시
  1997년 6월 22일(일) 오전 9시 - 오후 10시
- 장소 : 거평프레야 10층 이벤트 홀 (지하철 2, 4, 5호선 동대문 운동장역 5번 출구)
- 종류 : TYPE2 및 실덱(한글판 전용 /영문 및 국제판 사용 가능)

상품 : 10,000,000원 상당
- 한국 대표 4명 전원 세계대회 항공료 및 숙박비 전액 지원
- 참가비 : 위저드 컵(무료) / 한국대표 선발전(20,000원)
- 주최 : 환타지 미디어
- 후원 : 미국 위저드 오브 코스트 사
- 게임챔프 부록 게임파워 광고에 무료 참가권 수록

매직 더 개더링 한글판 4th Edition 가격 리스트

이달에는 환타지 미디어가 공개한 매직 더 개더링의 첫번째 한글판인 4th Edition의 가격을 소개한다. 카드 가격은 자신이 생각했던 것과는 다소 차이가 있을 수도 있겠지만 매직의 국내 총판매원인 환타지 미디어 공시 가격이기 때문에 이것을 기준으로 하면 별 문제는 없을 것이다. 대전 시에는 그때그때 꼭 필요한 카드가 있기 때문에 반드시 비싼 카드만이 좋은 것은 아니지만 자신이 보유한 카드의 가치를 측정해 보는 것도 재미있을 것이다.

* 특별 : Uncommon 희귀 : Rare 보통 : Common

카드	등급	가격
가시의 벽	특별	450원
가이아의 군주	희귀	3,150원
거미줄	희귀	1,800원
겨울의 보주	희귀	2,700원
견습마법사	희귀	900원
고대의 웜	희귀	1,800원
고문대	특별	675원
고블린 왕	희귀	2,250원
고블린 풍선부대	특별	450원
공기의 벽	특별	450원
공기의 정령	특별	900원
광신도	특별	1,800원
구형번개	희귀	6,750원
굴종의 돌	희귀	1,800원
균형	희귀	1,800원
기계 드래곤	희귀	900원
기력충전	특별	450원
나무 구슬	특별	450원
나이트메어	희귀	4,500원
낙원의 새	희귀	4,950원
날틀	특별	450원
네비니랄의 원반	희귀	7,650원
노천광산	특별	4,050원
녹색마나 저장소	희귀	1,800원
녹색화	희귀	900원
눈에는 눈	희귀	1,800원
늑대모습	희귀	1,800원
늪지 레이스	특별	450원
다시 흙으로	특별	450원
대지의 정령	특별	450원
대해일	특별	450원
덤블 바실리스크	특별	675원
데미지 전환	희귀	3,150원
도깨비 광산	희귀	5,850원
도깨비불	희귀	5,400원
돌거인	특별	450원
돌발화재	특별	450원
돌의 벽	특별	450원
땅굴파기	특별	450원
라전의 요정	특별	675원
렝의 도서관	특별	450원
리바이어선	희귀	2,700원
마나 고갈	희귀	1,800원
마나 덫	희귀	1,575원
마나 섬광	희귀	3,600원
마나 저장실	희귀	2,700원
마나 충돌	희귀	1,800원
마력흡수	희귀	2,250원
마법력 소거	보통	225원
마법력 폭주	희귀	1,800원
마법물체 생명부여	특별	450원
마법물체 속박	희귀	900원
마법물체 오염	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

카드	등급	가격
맷돌	희귀	4,050원
먼지의 벽	특별	450원
무형 괴물	특별	450원
물의 벽	특별	450원
물의 정령	특별	450원
미끼	특별	675원
미쉬라의 공장	특별	3,150원
미쉬라의 엥크	희귀	1,800원
미쉬라의 전차	희귀	900원
바다의 성역	희귀	1,800원
백기사	특별	1,350원
백색마나 저장소	희귀	1,800원
버섯공룡	희귀	1,800원
벼락	보통	450원
벽 생명부여	희귀	900원
변덕	희귀	1,800원
변화의 바람	희귀	900원
변환	특별	450원
보존기	특별	450원
부랑자	희귀	1,800원
북구의 성기사	희귀	2,700원
불길한 달	희귀	4,500원
불덩어리	보통	225원
불의 벽	특별	450원
불의 정령	특별	450원
붉은 만티코아	희귀	1,800원
비틀기	특별	450원
사르디아의 거상	희귀	3,600원
사막의 회오리	특별	450원
사이렌의 노래	특별	450원
산호투구	희귀	900원
살아있는 대지	희귀	1,350원
살인벌떼	특별	1,800원
상아컵	특별	450원
상아탑	희귀	2,700원
새끼 드래곤	특별	900원
새생명	희귀	1,350원
생명력 흡수	특별	450원
생명연결	특별	2,250원
생명의 마법물체	희귀	1,350원
성곽	특별	450원
성전	희귀	4,275원
세고비안 리바이어선	특별	450원
세라 천사	특별	3,150원
세이프시프터	특별	900원
생기르가의 흡혈귀	특별	2,250원
송장 구울	특별	450원
송장개미	특별	1,800원
쇠발톱 오크	보통	450원
쇠별	특별	450원
수정막대	특별	450원
수호: 적색	특별	450원
수호: 청색	특별	450원
수호신	희귀	1,800원
[illegible]	특별	900원
[illegible]	희귀	900원

카드	등급	가격
숲 도서관	희귀	4,500원
숲의 늑대	희귀	1,350원
시간의 정령	희귀	4,050원
시바의 드래곤	희귀	11,700원
시체 생명부여	특별	900원
신록의 주술사	희귀	1,800원
신밧드	특별	450원
신성한 변화	특별	900원
신의 분노	희귀	7,200원
심령	희귀	1,800원
아마게돈	희귀	6,750원
아틀란티스의 지배자	희귀	2,700원
악령	특별	450원
악마의 기계	특별	450원
알라딘의 램프	희귀	900원
알라딘의 반지	희귀	900원
알리바바	특별	450원
암울	특별	450원
아임디 고서	희귀	2,250원
어둠의 의식	보통	225원
어둠의 [illegible]	특별	1,800원
얼음의 벽	특별	450원
업보	특별	1,350원
엘프 궁수	희귀	2,250원
엘프 기마대	특별	450원
엘아자즈	희귀	1,800원
역마살	특별	450원
연막	희귀	900원
오늘렛	희귀	900원
오사이 콘돌	특별	450원
오아시스	특별	900원
오크 군기	특별	450원
오크 포병대	특별	450원
옥비석	희귀	900원
왕실의 암살자	희귀	9,900원
우덴트틀	특별	450원
우르자의 복수자	희귀	2,250원
우르자의 색안경	희귀	900원
우르자의 안경	특별	450원
우주호러	희귀	900원
운석	특별	900원
원시림	특별	675원
원자분해	보통	225원
유령선	특별	450원
이스타반	특별	450원
자석산	희귀	900원
자스코니우스 괴어	희귀	900원
자연의 무력	희귀	3,600원
재칼	희귀	900원
잰더의 배낭	희귀	1,575원
저주받은 고문대	특별	900원
저주받은 땅	특별	450원
적색마나 저장소	희귀	2,250원
적색화	희귀	900원
전환	특별	450원
정신분열	희귀	1,800원
정신적 족쇄	특별	450원
정신착란	특별	450원
[illegible]	희귀	1,800원
[illegible]	희귀	[illegible]
[illegible]	희귀	[illegible]
주술마법	[illegible]	[illegible]
[illegible]	희귀	[illegible]
종말의 사제	희귀	[illegible]

카드	등급	가격
주는 이프리트	특별	900원
주문 무효화	희귀	900원
주문 수정	희귀	2,700원
증오의 흉물	특별	450원
지옥의 그림자	희귀	1,800원
지옥의 불길	희귀	2,250원
지옥의 왕	희귀	3,600원
지진	특별	225원
차주크의 투구	희귀	900원
천상의 프리즘	특별	450원
청동명판	희귀	1,350원
청색마나 저장소	희귀	1,800원
청색원소 폭발	보통	225원
청색화	희귀	900원
초원의 드루이드	특별	450원
초원의 사자	희귀	4,500원
초혼망	특별	450원
최면 스펙터	특별	1,350원
축복	희귀	900원
춤추는 언월도	희귀	900원
칼날의 벽	특별	450원
칼을 쟁기로	특별	1,350원
켈폰의 대장군	특별	900원
코르머스의 종	희귀	1,350원
코카트리스	희귀	2,700원
타우노스 무기고	특별	450원
타우노스 지팡이	특별	675원
탐욕	희귀	1,350원
태엽새	희귀	1,800원
태엽야수	희귀	1,800원
태초의 진흙	희귀	900원
테트라비스	희귀	1,800원
토지세	희귀	3,150원
투시	특별	675원
트리스켈리온	희귀	1,800원
티타니아의 노래	희귀	1,800원
파괴의 막대	희귀	450원
파멸의 홀	희귀	1,800원
팬텀군대	특별	450원
폭도	특별	675원
폭파	특별	450원
폭풍의 이프리트	희귀	900원
폴터가이스트	희귀	1,350원
피드백	특별	450원
한파	특별	900원
해골의 벽	특별	450원
해골의 왕좌	특별	450원
해적선	희귀	1,350원
허리케인	특별	450원
허수아비	특별	450원
허킬의 부름	희귀	1,350원
혈거인	특별	450원
화산폭발	희귀	900원
화염조종술	특별	675원
황동인간	특별	450원
황폐화	특별	900원
후폭풍	특별	450원
[illegible]	특별	1,350원
[illegible]	희귀	900원
흑색마나 저장소	희귀	1,800원
[illegible]	희귀	900원

애니비전 명작스테이션

밤파이어 헌터 VOL.1 완결

뱀파이어 헌터

VAMPIRE HUNTER

정체불명의 적과 대결

마계의 패권을 놓고 겨루던 데미트리와 모리건의 앞에 정체불명의 적들이 심해속에서 튀어올라 비행선까지 올라왔다.

정체불명의 적들은 데미트리와 모리건의 위치를 확인하고 곧바로 공격을 개시한다. 이들은 손 등의 신체적인 기능을 도구로 사용할 뿐만 아니라 레이저로 공격하여 데미트리의 비행선이나 성, 모리건측의 심복들이 타는 용들을 무차별로 공격하기 시작한다. 그러나 마계에서 최강이라고 불리던 모리건과 데미트리는 무차별적인 공격에 굴하지 않고 최강에 어울리게 각자의 특기를 사용하여 적들을 차례차례 격파해 나가기 시작한다.

한편 집사의 명령으로 데미트리의 엄호사격을 행하고 있던 성의 문앞으로 적들의 증원부대가 등장하여 성을 공격하기 시작한다. 그와 동시에 정체불명의 적의 등장으로 일시적인 휴전상태를 가진 데미트리와 모리건은 서로의 위기를 엄호하던 중 적이 엄청난 수로 늘어나 각자의 편이 위기에 처하자 각각의 편에 서서 위기를 해결하기로 한다.

분산하여 데미트리의 성을 공격하던 적들은 데미트리의 가공할만한 초필살기에 의해 순식간에 전멸하고 마지막에 남은 적은 어디론가 「압도적인 공격력을 지님… 이쪽의 공격력에 대한 설정을 변경할 필요있음…」

이라는 메시지를 보내다가 데미트리의 발에 의해 무참하게 부서진다.

'어떤 놈들이지.. 나의 움직임을 노리는 어리석은 짓을 벌이는 놈이…'

정체불명의 적의 머리를 짓밟으며 말하는 데미트리의 독백이었다.

그와 동시에 가신들을 위협하는

○○○마계의 절대 강자인 두사람에게는 그리 어려운 적은 아니었다

○○손에서 레이저 빔을 일으켜 비행선을 파괴하는 정체불명의 적

갑자기 나타난 모리건과 데미트리를 공격하는 정체불명의 적들

적들을 마지막까지 물리친 모리건은 정체불명의 적들에게 의혹을 품으며 일단 대신들과 같이 마계로 돌아간다.

뱀파이어 헌터 「도노반」과 소녀 「아니타」

한적한 마을을 걸어가고 있는 남자가 있었다. 남자의 차림은 커다란 염주와 망토, 모자를 쓴 특이한 모습을 하고 있었다. 남자가 걸어가면서 목격한 것은 폐허가 된 마을과 마계의 괴물과 싸워 죽은 인간들의 유골과 가슴에 칼이 꽂힌 채 벽에 기댄 쌍두괴물이었다.

얼마 안 떨어진 마을에서는 장례식이 치루어지고 있었다. 일전 마을에서는 다크스토커와의 혈투로 인해 마을의 많은 젊은이들이 희생당한 것이었다. 이것으로 인해 마을의 인심은 흉흉해지고 경계의 눈초리는 더 커져갔다. 마을의 유지인 교회 신부는 서로 다른 의견으로 대립하는 것을 바라보고 있었다.

그 때, 어떤 이방인의 무리들이 신부를 찾아온다. 신부는 이방인들에게서 아니타라는 소녀의 이야기를 듣는다. 이전의 마을에서 다크스토커에게 모두 죽음을 당한 마을의 유일한 생존자인 아니타를 불쌍히 여겨 거둔 이방인이었으나 아니타가 오면서 다크스토커들의 습격이 더 많아졌다는 것이었다. 그러한 일이 몇번이나 반복되자 이방인들은 다크스토커들이 아니타가 지니고 있는 어떤 힘을 손에 넣기 위한 것이란 걸을 어렴풋이 깨닫고 이것을 상담하기 위해 신부를 찾아온 것이었다.

한편 교회에서 일하고 있던 악동들은 이방인의 마차에 숨어들어 이것저것 쓸모있는 물건을 뒤져보던 중 장총을 발견하고 몰래 훔진다. 때마침 교회앞에 앉아있던 아니타는 우연히 이것을 목격하나 관심이 없다는 듯 고개를 돌린다. 자신들이 물건을 훔친 것이 신부님에게 들통날까봐 두려워하던 악동들은 총을 아니타에게 들이대고 고자질하지 말라고 협박한다. 그러나 아니타는 들이댄 총을 고개만 약간 돌려 힐끔 쳐다보다가 아무일없다는 듯이 다시 고개를 돌린다. 아니타의 행동에 열받은 악동들은 아니타가 안고 있던 인형을 빼앗아 저쪽으로 던지고 이 총이 얼마나 무서운 건지 잘 봐두라며 고자질하면 너도 이렇게 혼날 거라며 말리는 다른 악동들의 제지에도 상관없이 총구를 인형에게 겨냥한다. 그 순간 잠시 아니타의 얼굴에서는 분노의 빛을 띄워지고 곧바로 앞을 가로막고 있던 악동들을 제치고 인형을 향해 뛰어나갔다. 순간, 넘어지는 악동의 손에 들고 있던 총이 오

데미트리의 성에서는 데미트리의 엄호공격에 나서지만 성밖에서 적들이 바닥에서 솟아나 성을 공격하기 시작한다

○○○○적을 헤치우는 데미트리의 등 뒤를 적이 노리자 이를 대신 처치해 주는 모리건

○○모리건의 공격 앞에 일순간에 파괴되는 적들

○쓸데없는 짓을 했다고 화를 내는 데미트리에게 모리건은 데미트리의 성이 공격을 받고 있다며 비웃는다

○○모리건의 가신들은 적의 압도적인 수에 놀라고…

"아가씨! 돌아오세요!!"

○○○○한편 자신의 성을 공격하는 적들에 대해 데미트리는 우습다는 듯이 한꺼번에 쓰러뜨린다

"예! 모든 것을 쓰러뜨렸다면!!"

○"도대체 누가…." 정체불명의 적에 대해 의문을 갖는 모리건

○○모리건의 엄호를 위해 가신들은 자신들이 타고 온 용에게 불을 뿜어 공격하게 한다

발로 발사되고 총알이 곧장 아니타를 향해 날아갔다. 그러나 아니타가 총알이 날아오는 방향을 향해 쳐다보자 총알은 산화되기 시작하고 아니타의 몸 가까이 다가온 총알은 아니타가 친 방어막에 의해 폭발하여 사라졌다. 이를 본 악동들을 소스라치며 어른들이 있는 곳으로 도망갔다.

동네 사람들이 모두 모인 곳에서 어둠의 주민(다크스토커)이 아니타라고 고자질한 악동들의 말을 듣고 흥분한 마을 청년들은 자신들의 평안한 삶을 위해 아니타와 아니타와 같이 온 이방인들을 물리쳐야 한다고 외치고 곧바로 이방인과 아니타를 습격하기 위해 밖으로 몰려나간다. 인간끼리 서로 싸울 때가 아니라며 말리는 다른 주민들의 말은 뒤로 한 채…

그 시각, 마을을 향하고 있던 특이한 차림의 남자는 마을에서 벌어지는 일에 대해 알아차리고 "인간은 어째서 그리 쉽게 잘못된 길로 들어서는가…"라며 탄식한다.

여러대의 트럭에 건초를 실은 마을 사람들은 건초에 불을 질러 이방인들이 거주하고 있는 교회 주위로 돌진한다. 순간 교회 주위에서는 여러대의 트럭이 폭발하면서 불바다로 변했다. 불바다 속에서 교회의 문을 부수고 나온 아니타의 눈에는 인간의 이기심에 의해 불에 희생당하고 있는 이방인들의 모습을 담담하게 쳐다보고 있었다.

한편 아니타를 발견한 마을 사람들은 아니타에게 총을 겨누어 쏜다. 총알이 아니타를 향해 날아오는 순간 커다란 도검이 총알을 가로 막아주었다. 특이한 차림의 남자-뱀파이어 헌터라고 불리는 남자는 아니타를 보호해 주고 검을 다시 거두었다.

돌연 낯선자의 등장으로 경계심을 가진 마을 사람들에게 "당신들의 마음은 어둠에 싸여 있소"라고 말하나 공포심에 휩싸인 마을 사람들은 도노반을 향해 총을 쏜다. 마을사람들의 총알을 삿갓으로 방어한 도노반은 동시에 오른쪽 눈이 빛나면서 "나는 어둠을 증오해!"라는 말과 동시에 소환공격인 「이프리트 소드」를 사용한다. 소환된 이프리트는 거대한 팔을 휘둘러 대지를 갈라놓는다.

이를 본 마을 사람들의 공포는 극에 달하고 하나 둘 빠른 걸음으로 어디론가 도망치기 시작했다.

이러한 일을 묵묵히 지켜보고 있는 아니타의 뒷쪽으로 신부가 칼을 들고 다가선다. 언제나 싸움의 원

게임을 즐기듯이 많은 적들을 한꺼번에 쓰러뜨리는 모리건

○○○자신들을 위협하는 적들을 모두 해치운 모리건은 잠시 생각하다가 마계로 돌아간다

○"어떤 놈들이지… 나의 움직임을 노리는 어리석은 짓을 벌이는 놈이…"

○특이한 차림의 남자가 폐허의 도시를 지나가고 있었다

○폐허가 된 도시에는 인간과 다크스토커간의 처절했던 전투의 흔적과 유골만이 남아있었다

○다크스토커와의 전투에서 희생된 사람들의 장례식

○실의에 빠진 사람들은 한탄과 절망의 소리를 내뱉는다

○신부를 찾아온 이방인들

○다크스토커들에게 습격받은 마을에서 유일하게 생존한 아니타를 데려온 이방인들은 그 후 수차례 다크스토커와 싸우게 된다

○이방인들은 신부에게 아니타라는 소녀의 문제를 상담한다

○악동들은 자신들의 죄가 탄로 나지 않도록 아니타를 협박한다

○자신들의 협박에 아니타가 아무런 반응을 보이지 않자 화가 난 악동은 아니타의 인형을 빼앗아 땅바닥에 던지고 총을 쏘려한다

○○○악동들이 이방인의 마차에서 물건을 훔친 것을 우연히 목격한 아니타

인이 되는 아니타를 베기 위해 칼을 치켜 든 신부는 더이상의 참극과 많은 사람들의 생명을 지키기 위해 어쩔 수 없다고 말하며 칼을 휘두르려 한다. 그러나 아직 왜 사람들이 죽어야 하는지에 대한 이유를 모르는 소녀에게 칼을 휘두를 수 없다고 느낀 신부는 칼을 땅바닥에 떨어뜨린다.

칼을 떨어뜨린 신부에게 뱀파이어 헌터 「도노반」은 아니타가 지금과 같이 일어난 일의 모든 것을 이해할 수 있다며 눈에 감정의 빛이 남아있지 않다고 말한다. 도노반의 말에 다시한번 아니타의 얼굴을 살핀 신부는 아니타의 얼굴이 시체와 같은 눈을 하고 있다는 것을 알게 된다. 아니타는 지금까지 자신이 가진 힘이 원인이 되어 자신의 죽음에 대해서나 타인의 죽음을 당연하게 보아왔기 때문에 그러한 이유로 감정이 움직이지 않는 것이었다.

도노반은 순간 아니타를 향해 도검을 휘둘렀다. 도검의 라인을 따라 아니타가 가지고 있는 인형의 목이 허공에 떠오르면서 뒤로 쓰러진다. 신부가 도노반의 행동에 항의하는 것과 동시에 아니타의 눈은 지금까지의 무감정과는 달리 분노의 감정이 나타난다. 도노반은 무감정으로 세상을 살아가는 가치없는 자 보다 일말의 어떠한 감정이 남아있다면 세상을 굳세게 살아나가야 할 것이라고 아니타에게 말한다. 아니타는 도노반의 얼굴을 쳐다보다가 빛나는 오른쪽 눈을 보며 어둠의 주민의 눈이라고 말한다. 도노반의 몸에 흐르는 피의 반은 다크스토커의 것이었다. 도노반은 다크스토커의 피가 이 세상을 악마적인 마음으로 채우려고 하고 있지만 도노반의 남은 반쪽인 인간의 피로 반드시 어둠에게 이길거라고 말하며 아니타에게 등을 돌려 걸어나가기 시작한다.

순간 아니타는 "인간같은 것은 모두 약해…" 라고 말하나 도노반은 "사람들은 모두 무리라고 말하지… 그러나 나는 반드시 어둠을 이기고 말 거야" 라고 말하며 자신의 길을 걸어나간다.

"불가능해… 그런 것은 절대로 불가능해!!" 아니타의 외침과 동시에 아니타의 몸에는 오라가 방출되고 도노반의 도검을 이용해 도노반에게 되돌려 공격한다. 아니타의 도검공격을 가볍게 피한 도노반은 도검을 자신의 등 뒤에 집어넣는다.

"나는 뱀파이어 헌터… 반드시 이 세상의 모든 어둠을 없애버릴 것이다!"

싸움의 원인이 되어던 마을 사람 두명은 동네의 한 숲속으로 도망치나 그 곳에서는 모리건과 데미트리를 습격했던 정체불명의 적이 나타나 두 사람을 공격한다. 두사람을 처치한 정체불명의 적은 도노반과 그 뒤에 따라오는 아니타를 확인한다. "말살타겟 발견… 응원부대를 요청한다… 반복한다…"

○○그 때 무표정하게 있던 아니타가 분노의 표정을 짓더니 악동들을 제치고 인형이 있는 곳으로 뛰어나간다

○아니타가 제치자 넘어진 소년의 총에서 오발로 발사된다

○○아니타의 행동에 공포를 느낀 악동들은 도망가고 이를 아니타가 분노의 표정으로 쳐다보고 있었다

○악동들은 자신들의 죄를 숨기고 아니타의 사건을 마을 사람들에게 고자질한다. 분노한 마을사람들은 이방인들을 습격하기로 한다

○○총알이 날아오는 순간 아니타의 몸주변에서 방어막이 쳐지더니 이내 총알은 산화된다

○"우리들의 평화로운 삶을 위해!"

○"인간은 어째서 그리 쉽게 잘못된 길로 들어서는가…" 인간이 인간을 공격하는 것에 탄식하는 남자

○○건초에 불을 붙인 트럭을 이방인들이 모여있는 교회로 돌격시키자 교회주위는 순식간에 불바다로 변한다

○○아니타를 발견한 마을사람들은 아니타를 향해 총을 쏘지만 아니타를 보호하는 도검에 의해 튕겨나간다

○○공포심에 휩싸인 사람들은 정체 불명의 남자에게도 총을 쏘나 삿갓으로 막는다

교회 문을 박차고 나온 아니타는 눈앞에 사람들이 불에 희생되어도 표정하나 변하지 않는다

○"당신들의 마음은 어둠에 싸여 있소"

"나는 어둠을 증오해!!"

애니비전 **애니 동아리 탐방**

애니동아리 탐방은 애니를 사랑하는 사람이 있는 곳이라면 어디든지 찾아갑니다. 동아리 소개를 원하는 단체가 있으면 게임챔프로 연락 주시기 바랍니다. 이번 달에는 국내 프로 만화 작가들의 모임 중의 하나인 AAW를 찾았습니다. 그러나 회원들이 모두 떨어져 작업을 하는 관계로 현재 영챔프에서 인기리에 연재 중인 「열혈강호」라는 작품을 쓰고 있는 양재현 씨의 아틀리에(화실)를 찾았습니다.

과연 만화가의 화실은 어떻게 생겼을까? 열성적인 만화 매니아라면 한 번쯤 이런 생각을 가져 보았을 것이다. 챔프가 찾은 양재현 씨의 화실은 서울 은평구 응암동에 위치한 작은 빌라 1층이었다. 빛이 잘 드는 창 옆에 작업대가 놓여 있는 아늑하고 깨끗한 화실에는 2년간 함께 그림을 그리고 있는 박종성 씨와 이제 갓 만화계에 입문한 김주원 씨 이렇게 2명의 문하생이 함께 일하고 있었다. 한창 마감이라 바쁜 가운데 챔프 독자들을 위해 시간을 내어 준 양재현 씨로부터 AAW란 어떤 모임인지에 대해서 들어보았다.

바로 이곳이 「열혈강호」를 탄생시킨 작업대

프로 작가들만으로 이루어진 모임

AAW는 애니메이션 아트 워크의 줄임말로 프로 만화 작가들의 모임이다. 이 모임은 90년 당시 양재현 씨와 박인수, 윤경준 씨가 고등학교 때 동아리를 형성, 선배들의 모임이었던 AA(애니메이션 아트)와 합치면서 탄생한 동아리다.

회원은 모두 13명이었으나 현재는 전극진, 주성윤, 홍성혁, 윤성봉, 박인수, 양재현, 윤경준, 여현진, 김민수, 김태형 씨 이렇게 10명이 활동 중이다. 모두 만화 시나리오 작가이거나 만화 작가로 구성되어 있다. 홍성혁 씨는 아마게돈의 메카닉 일러스트를 담당했고 주성민, 윤경준 씨는 게임 관련 일을 하고 있으며 대부분 만화 전문지에 연재 중인 작가이다.

AAW는 한 달에 한 번 정도 모임을 가지는데 특별한 활동은 없고 만나면 서로의 작품 세계를 이야기 하고도 하고 다른 동아리와 접촉을 가지기도 한다. 지난 90년에는 강남 뉴코아에서 열린 만화전에 작품을 출시한 적이 있었지만 그 후로 작품전을 가진 적이 없다. 모두 스토리 만화를 그리고 있기 때문이다. 그러나 앞으로 시간이 된다면 준비가 어렵긴 하지만 전시회와 같은 행사도 준비중이라고 하는데 좀 더 활발한 AAW의 활동을 기대해 본다.

프로 만화 작가들의 모임

AAW Animation Art Work

인터뷰

양재현 씨는 국내 만화가 중에서 가장 인기있는 무협 만화가로 통한다. 단행본으로 10편까지 발간된 4번째 작품 「열혈강호」는 독자들로부터 상당한 반응을 보이고 있다. 「어스토니시아」의 재킷 일러스트를 그리기도 한 양재현 씨는 흔히 어른들만 보는 것으로 여겨 왔던 무협 만화의 딱딱함을 끌어내렸다는 평을 받고 있다.

열혈강호의 작가 양재현 씨

이렇게 양재현 씨의 작품이 인기 있는 것은 깔끔한 그림과 재미있는 스토리, 그리고 시대적 배경을 고려하지 않은 자유로운 설정이라고 할 수 있을 것이다. 4개의 작품은 모두 장르가 무협인데 양재현 씨는 무협이라는 장르는 시대적인 배경에 근거한 자료를 토대로 만들면 오히려 작품성을 떨어뜨릴 수 있다고 밝힌다. 따라서 만화의 배경들은 전혀 고증을 받지 않은 자료들이다.

양재현 씨는 다른 사람의 만화를 전혀 보지 않는 독특한 버릇(?)을 가지고 있는데 그것은 무의식적으로 그 사람의 경향을 따라간다는 생각에서다. 그리고 마지막으로 독자들도 만화를 볼 때 국산은 무조건 재미없다는 인식을 없애는 것이 중요하다고 힘주어 말했다.

영챔프에 실린 「열혈강호」

열혈강호 편의 홈페이지

단행본

겜훈장?!

이 코너는 독자여러분들이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 또, 챔프 집중공략 중 궁금한 점이나 틀린 곳이 있으면 공략A/S로 문의하시길 바랍니다. 성실히 답변해 드리겠습니다.

질문은 겜훈장 가슴에 - 1000점

안녕하십니까. 겜훈장님. PS용 '악마성 드라큘라X'에서 엄청나게 막히는 부분이 있습니다. 바로 시계탑에서 막힙니다. 다리가 막 부셔지는 곳을 지나 시계탑 안으로 처음 들어가서 보면 1번째 계단이 있습니다. 그 계단을 올라간 다음 2번째 계단에서 점프가 낮아서 못 올라갑니다. 아무리 늑대로 변신을 해도 도저히 안됩니다 부디 답변을..

이리승 답변 늑대로 변신한 후에 오르막길을 달려서 올라가다가 점프하면 뛰어넘을 수 있습니다. 참고로 무너지는 다리는 무너지는 순간에 점프하는 방법으로 지나갈 수 있습니다. 타이밍이 가장 중요하다고 할 수 있습니다.

안녕하세요. 겜훈장 어르신. 저는 요즘 '바이오 하자드'를 즐기고 있는 PS유저입니다. 처음부터 로켓란처를 가지고 플레이할 수 있다고 하던데 그 방법을 알려주세요. 그리고, 질로 플레이를 해도 리베카를 볼 수 있다고 하던데 그게 사실입니까? 사실이라면 리베카의 출현방법을 알려주세요. 꼭 알려주세요!

이리승 답변 로켓란처를 얻으려면 3시간 안에 끝까지 클리어한 세이브 파일이 있어야 합니다. 3시간 내에 클리어한 후 바로 게임을 재도전하면 처음부터 최강의 무기인 로켓란처를 가지고 플레이할 수 있습니다. 질로 플레이해서 리베카를 보는 것은 힘들 것 같네요.

저는 SFC의 유저라기보다는 SFC를 좋아하는 한사람입니다. 다름이 아니오라 저는 '젤다의 전설'을 즐기고 있는데 막히는 부분이 있어서 글을 씁니다. 공주를 납치해 간 어떤 마법사와 싸우고 있는데 너무 어려워서 클리어하지 못하고 있습니다. 친구의 말로는 어떤 무기를 얻어야 한다는데 제가 현재 가지고 있는 무기와 아이템으로는 끄떡도 하지 않습니다. 어떤 무기를 어디서 어떻게 얻어야 하는지 알려주세요.

홈쪽하게 대답 마법사를 물리치려면 마스터 소드를 얻어야 합니다. 마스터 소드를 얻으려면 3개의 펜던트를 모아야 하는데 첫번째 펜던트는 동쪽의 신전에 있고 두번째 펜던트는 사막의 신전에 있습니다. 사막의 신전에 들어가려면 도서관에 있는 무드라의 책이 필요합니다. 마지막 펜던트는 북쪽의 산에 있습니다. 어떤 할아버지를 구해주면 얻을 수 있는 마법의 거울이 꼭 필요한데 이 거울을 얻은 후 어둠의 세계로 가서 헤라의 탑으로 들어가면 마지막 펜던트를 얻을 수 있습니다. 펜던트를 모두 모았다면 미궁의 숲으로 가서 마스터 소드를 얻을 수 있는데, 마법사가 던지는 파이어볼을 마스터 소드로 때려서 반격하는 방법으로 마법사를 물리치면 됩니다.

춤바람 겜훈장 - 900점

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS 유저입니다. '두근두근 메모리얼 한정판'에서 케이스를 열면 음악이 나오더군요. 그런데 그곳에 쓰이는 건전지의 수명은 얼마나 가지요? 또 시오리의 진정한 엔딩은 있습니까? 마지막으로 '제 2차 슈퍼로보트대전G'에서 각 로봇의 음악을 끝까지 듣는 방법이 있습니까?

이리승 답변 두근두근 메모리얼 한정판의 케이스에 사용되는 건전지는 수은 건전지입니다. 그 수명을 정확히 알 수는 없지만 음악을 자주 듣는다면 2-3달정도가 될 것입니다. 아쉽게도 제 2차 슈퍼로보트대전의 음악을 끝까지 듣는 방법은 없습니다.

겜훈장님에게 드리는 글. 저는 PS를 가지고 있는 학생입니다. 다름이 아니오라 'FF7'에서 신라빌딩 68층에서 레드서틴과 동료가 된 후 69층에 올라갈 수 없습니다. 어떻게 하면 올라갈 수 있나요?

홈쪽하게 대답 레드서틴을 동료로 맞이했다면 66층으로 다시 내려갑니다. 66층에 가면 바레트가 승강기 안에서 동료들을 기다리고 있습니다. 이 승강기를 타면 69층으로 올라갈 수 있습니다.

안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 정말 오래된 게임을 하고 있는 중학생입니다. SFC용 '젤다의 전설'인데 겜훈장님도 잘 아시

나도 좀 쉬자! - 800점

리라 믿습니다. 제가 항상 막히는 곳이 있습니다. 그것은 바로 문패럴을 찾는 것인데 어떻게 찾아야 하는지 도저히 모르겠습니다. 그리고 카마PS는 미국, 일본 CD가 모두 돌아갑니까? 저는 미국에 있어서 110V만 가능한데 사용할 수 있을까요? 겜훈장님. 또 질문이 있는데 게임챔프는 용산에서 두 정거장 거리라고 하더군요. 그럼 어디서 버스를 타야하나요? 이번 여름에 게임챔프에 찾아가고 싶어서 입니다. 정말 많은 질문을 드려 죄송합니다. 그래도 겜훈장님은 저의 존경의 대상이니 반드시 대답해주시겠죠?

문패럴은 어둠의 세계로 가면 얻을 수 있습니다. 북쪽 산의 동굴로 가다 보면 램프를 잃어버린 할아버지를 볼 수 있는데, 이 할아버지를 도와주면 마법의 거울을 얻을 수 있습니다. 북쪽의 산에는 어둠의 세계로 갈 수 있는 장소가 있는데, 어둠의 세계로 가서 헤라의 탑으로 들어가서 보스를 물리치면 문패럴을 얻을 수 있습니다. 마법의 거울은 어둠의 세계에서 빛의 세계로 돌아올 때에 사용합니다. 카마PS는 미국, 일본의 게임이 모두 돌아갑니다. 하지만 220V 전용이므로 미국에서 사용하려면 변압기가 필요합니다. 게임챔프에 오려면 용산에서 숙대입구쪽으로 가는 버스를 타서 숙대입구에서 내리면 됩니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 GB유저입니다. 게임챔프 5월호의 부록인 GO! GB공략왕을 보며 젤다의 전설을 즐기고 있는데 4번째 미궁인 초롱아귀 동굴에서 낚시꾼의 열쇠를 얻은 다음 어떻게 하는지 모르겠습니다. 자세히 좀 가르쳐주세요.

낚시꾼의 열쇠를 얻었다면 〈10.14〉에 위치한 미궁으로 들어가야 합니다. 이 미궁에 들어가려면 우선 〈10.14〉에 있는 열쇠구멍에 낚시꾼의 열쇠를 사용합니다. 그러면 폭포가 갈라지며 미궁이 나타납니다. 이 미궁에 들어가려면 〈7.14〉에서 위로 올라가 동굴로 들어간 후 〈10.15〉까지 간 후 아래로 떨어지면 됩니다. GB공략왕의 30-31페이지의 전체지도를 보면 쉽게 이해가 될 겁니다.

안녕하세요? 흠흠.. 우선.. 왜 저만 안 뽑아주시는 거에요? 네? 지금까지 정말 엄청나게 (3번) 편지를 보냈건만 한번도 제 이름이 나오지 않았습니다. 이번에는 꼭 뽑아주시길.. 질문입니다. '바이오 하자드'의 액플 코드를 좀 알려주세요. 또 '철권3'가 PS로 이식이 될까요? 만약 된다면 어느정도 차이가 있을 거라 예상하세요? 이상입니다. 제발 뽑히기를 비나이다. 비나이다...

HP를 무한대로 올리는 코드를 알려드리겠습니다. 800C51AC-000A, 800C8384-007E입니다. 철권3는 PS로 이식될 것입니다. 철권3에 사용된 기판은 PS와 똑같은 성능을 가진 시스템11을 기본으로 약간 개조한 기판이므로 거의 완벽하게 이식될 것으로 봅니다.

겜훈장님! 저는 어린이날 이브(?) 선물로 N64용 '스타폭스64'를 받은 문성중학교 2학년 임형진입니다. 다름이 아니라 스타폭스의 세이브 방법을 모르겠습니다. 그래서 너무너무 짜증이 난답니다. 또 블레스트 도저도 진동팩이 대응된다고 하던데 그게 사실인가요? 겜훈장님. 이 두가지를 가르쳐주신다면 겜훈장교의 신도가 되겠습니다. 믿습니다! 믿습니다!

공포의 독자 - 700점

스타폭스64는 세이브가 불가능합니다. 컨티뉴는 가능하므로 계속 이어서 해야만 엔딩을 볼 수 있지요. 블레스트 도저는 진동팩에 대응되지 않습니다.

TO 겜훈장님. 안녕하세요? 저는 PS를 보유하고 있는 김정기라는 학생입니다. 요즘은 액션리플레이를 구입해 이미 클리어했던 게임들에 푹 빠져있습니다. 그런데 '제 4차 슈퍼로보트대전'의 자금 올리기 코드와 '포포로크로이스 이야기'의 능력치 올리기 코드를 모르겠습니다. 혹시 아시면 꼭 좀 가르쳐주세요. 챔프의 무궁한 발전과 겜훈장님의 건강을 기원하겠습니다.

제 4차슈퍼로보트대전의 자금 올리기 코드는 801047A8-FFFF입니다. 포포로크로이스 이야기의 각종 코드를 알려드리죠. 경험치를 최대로 하는 코드 : 80045220-0000, 자금 올리기 : 800F2A64-E0FF, 무한HP : 800E40A0-00FF, 레벨업 : 800E4DEC-FFFF 정기군처럼 액션리플레이 코드를 사용해서 게임을 다시 즐기는 것도 재미있는 방법이라 생각되는군요.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 'FF7'을 70시간째 즐기고 있는 열혈 PS유저입니다. 제가 질문할 것은 시드와 티파의 무기중에 최강 무기 입수방법입니다. 이제 세피로스를 처치하러 대공동에 가야하는데 무기의 파워가 약해서 못가고 있습니다. 그러니 꼭 가르쳐주세요. 그럼 몸 건강히 안녕히계세요.

티파의 최강 무기는 프레미엄 하트입니다. 월마켓의 자동판매기에서 얻을 수 있습니다. 참고로 다른 몇몇 캐릭터들의 최강 무기도 알려 드리죠. 크라우드의 최강무기는 알테마웨폰인데 알테마웨폰과 싸워서 이기면 얻을 수 있습니다. 시드의 최강무기는 방천화극인데 스피드 스퀘어에서 5000점

이상을 얻으면 됩니다. 레드서틴의 최강무기는 리미테드문인데 코스모캐넌의 부겐하겐에서 얻을 수 있고 유피의 최강무기인 불구대천은 신라 비공정 게르니바에서 얻을 수 있습니다.

겜훈장님 안녕하십니까? 건강하시죠? 저는 요즘 '제 2차 슈퍼로보트대전G'를 하고 있는 유저입니다. 다름이 아니라 5월호 GB공략왕의 로봇대전 공략에서 정신커맨드의 이름은 나왔는데 그 용도는 나오지 않았더군요. 용도를 몰라서 사용하지 못하고 있습니다. 좀 가르쳐주십시오. 그리고 훈장님이 키울만한 로봇을 몇개 추천해 주십시오. 부탁합니다.

홈홈하게 대답

정신커맨드를 알려드리겠습니다.

정찰:상대의 능력을 조사, 가속:이동력이 +5, 근성:HP의 1/3회복, 행운:경험치와 자금이 2배로, 번뜩임:1회 회피율 100%, 필중:1회 명중률 100%, 열혈:크리티컬 히트, 신뢰:동료 1명의 HP 1/3회복, 초근성:HP 완전회복, 우정:아군 전원의 HP 50% 회복, 사랑:아군 전원의 HP 100% 회복, 집중:1턴동안 명중률, 회피율이 30% 상승, 기합:기력을 15올린다, 보급:아군의 무기,에너지 보급

주로 사용되는 것들은 이정도입니다. 참고로 제 2차 슈퍼로보트대전G의 정신커맨드는 각종 정신에 커서를 맞추면 용도를 알 수 있습니다. 단, 일본어를 알아야만 되겠지요. 추천할만한 로보트는 뉴건담, 게타로보트G, Z건담, 사이닝건담, 사이버스타, V2건담정도입니다. 특히 V2건담은 최대치까지 개조시 강력하게 변신합니다.

줄서서 질문해! - 600점

존경하는 겜훈장님께. 저는 부산에 사는 고2의 게임매니아입니다. 다름이 아니라 몇달전 SFC를 구입해서 '제 4차 슈퍼로보트대전'을 하고 있는데 영광의 낙일편을 클리어할 수 없어서 너무 답답한 나머지 이렇게 편지를 보냅니다. 영광의 낙일편에서 우리편은 뉴건담, 점보트3, 그레이트마징가, 그룬가스터 외에는 약한 캐릭터들만 나오는대 적은 상하좌우에서 포위하며 공격해옵니다. 우리편은 원군이 전혀 나오지 않는데 적은 6턴에 엄청난 수의 오라배틀러들이 원군으로 나오더군요. 제 실력으로는 도저히 클리어할 수 없어서 겜훈장님의 도움을 받고자 합니다. 제발 도와주십시오. 참고로 저는 슈퍼로보트계를 선택했습니다.

홈홈하게 대답

이 스테이지는 아군의 전력이 2팀으로 나뉘기 때문에 상당히 불리해집니다. 여기까지 진행하셨다면 2회 이동이 가능한 캐릭터들이 생겼을 것입니다. 2회이동 가능한 캐릭터들(뉴건담 등)을 이용해 적을 공격하고 빠지는 히트&어웨이 전법으로 적을 유인합니다. 적은 미끼를 던져주면 한줄로 나란히 쫓아오는데 이때 엘가임MK2 또는 ZZ건담의 맵병기로 공격하세요. 마무리는 슈퍼로보트들을 사용해서 처부수면 됩니다. 주의할 점은 슈퍼로봇들의 맞고 때리는 전법을 사용하면 안된다는 것입니다.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

안녕하세요? 저는 N64에 관한 기사에 특히 관심이 많은 대구의 게임유저 정성원입니다. 지난 6월호 게임챔프의 N64에 대한 기사를 보고 궁금한 점이 많아서 이렇게 질문합니다. 첫째, 에뮬레이터란 뭡니까? 그걸 실행하려면 어떻게 해야합니까? 둘째, 저는 지금 IBM-PC를 가지고 있는데 닥터V64만 연결하면 N64용 게임을 즐길 수 있나요? 셋째, 요즈음 N64 소프트의 말매가 왜 이렇게 뜸한가요?

홈홈하게 대답

에뮬레이터라는 것은 다른 기종의 시스템을 비슷하게 흉내내는 장치를 말합니다. 에뮬레이터를 실행하려면 높은 사양의 PC를 가지고 있어야 합니다. 그렇지 않으면 실행되지 않거나 실행되어도 속도나 음악 등이 저하되어서 에뮬레이터를 제대로 사용할 수 없기 때문입니다. IBM-PC와 닥터V64만 연결한다고 N64용 게임을 즐길 수 있는 것은 아닙니다. 닥터V64는 단지 N64용 게임 파일을 N64에 입력시키는 역할만 합니다. 그 게임을 실행시키는 것은 N64가 하는 일이기 때문에 N64가 없이 닥터V64와 IBM-PC만 가지고는 게임을 즐기는 것이 불가능합니다. N64용 소프트의 발매가 뜸한 이유는 현재 서드파티의 게임들이 거의 나오지 않고 있어서라고 봅니다.

챔핑님! 베이직 포 새턴에 대해 물어볼 것이 있어 글을 올립니다. 게임을 만들기 위해서는 꼭 베이직 프로그램을 알고 있어야 합니까? 그리고 키보드를 연결시키라고 하셨는대, 새턴과 PC용 키보드의 연결이 가능한가요? 또 게임을 만드는 도중에 쉬려면 세이브가 꼭 필요한데.. 세이브 기능은 있는지요?

홈홈하게 대답

베이직 포 새턴은 베이직을 사용해서 새턴용 프로그램을 만드는 것이기 때문에 베이직 프로그램을 알고 있어야 하는 것은 필수 조건입니다. 새턴에 키보드를 연결하려면 새턴 전용 키보드를 구입해야 합니다. PC용 키보드를 연결하는 것은 불가능합니다. 게임을 만드는 도중에 세이브하는 기능은 당연히 있습니다. 게임은 하루아침에 만드는 것이 아니기 때문에 저장기능은 필수입니다. 완성된 게임을 즐기려면 베이직 포 새턴이 있어야 합니다. 완성된 게임이라도 그 게임파일을 실행시켜줄 프로그램은 필요하기 때문입니다.

안녕하세요? 챔핑님. 타마고치는 왜 가격차이가 많이 납니까? 요즘 타마고치와 비슷한 디지털 게임기들이 나오고 있는데 오리지널은 몇가지 있으며 또 그 이름과 가격은 어느정도 합니까? 타마고치는 8비트입니까? 16비트입니까?

홈홈하게 대답

타마고치와 비슷한 아류 게임기들이 많이 등장하고 있는데 진우군의 친구나 독자들이 이것들을 타마고치와 헷갈리고 있는 것 같습니다. 오리지널 타마고치는 대원에서 발매하는것 하나뿐이며 가격은 19800원입니다. 타마고치는 사이버패트일 뿐이므로 8비트나 16비트로 구분짓는 것이 불가능합니다.

전국 어디서나 전화 한통이면 OK!

선물이 4배 선물이 4배

700-2377

선물이 4배 선물이 4배

뒤죽박죽

초급
쉽다고 얕보면 안되지!

1. 남코의 건슈팅 게임으로 기존의 건슈팅 게임의 틀을 깬 장르로 아케이드에서 많은 인기를 얻었습니다. 곧 PS로 발매가 될 이 게임의 제목은?
① 타임캅 ② 타임 크라이시스
③ 듀록 ④ 버철캅2

2. 이 게임은 3D 독파이트라는 독특한 시스템으로 인기를 끌었으며, 이번이 제 2탄째로 5월 30일에 발매됩니다. 이 게임의 타이틀 명은 무엇일까요?
① 윙암즈 ② 워 크래프트
③ 둠 ④ 에이스 컴뱃2

3. MD용 소닉 게임이 SS에서 재현됩니다. 타이틀 명은 소닉 잼으로, 이 게임에는 필드 위에 여러개의 건물들이 존재한답니다. 그렇다면 다음 보기중에 이 게임에 등장하는 건물이 아닌 것 어느것일까요 ?
① 뮤직 샵 ② 아트 갤러리
③ 롯데리아 ④ 역사관

4. 잠잠했던 허드슨에서 SS용 어드벤쳐 게임을 제작중입니다. 기존의 어드벤쳐형식을 탈피하고 새로운 AV장르로 다가오는 이 게임의 제목은 무엇일까요?
① 백신 ② 바이러스
③ 윈도우 ④ 아메바

5. SS용 축구 게임이라고 하면 당연히 V GOAL이 연상됩니다. 그러나 이 아성에 도전하여, 최초로 초당 60프레임을 사용, 실제선수들의 움직임을 그대로 재현한 듯한 게임인 [J리그 고!고!골]을 제작한 회사는 어디일까요?
① 타이토 ② 닌텐도
③ 소니 ④ 테크모

6. RPG로 재탄생되는 슈팅게임(?)! 액션게임이 RPG로, RPG가 액션게임으로 변화된 예는 있었지만 이번만은 좀 다른 변화를 시도한 SS용 신감각 RPG 게임의 제목은 무엇일까요?
① 레이 스톰 ② 레이어 섹션
③ 아 젤 ④ 창궁 홍련대

도전 ! 퀴즈챔프

중급
휴~ 이제부터 시작이군!

1. 다음은 N64게임들입니다. 다음 4가지중 닌텐도 자체에서 제작하지 않은 게임은 무엇일까요?
① 마리오 카트64 ② 블래스트 도저
③ 스타워즈64 ④ 크루징 USA

2. 최근 발매된 뱀파이어 세이버는 스파와 함께 캡콤 소프트를 대변해 주는 게임으로 잘 알려져 있습니다. 다음 중에서 이 뱀파이어 세이버에 새롭게 등장한 캐릭터가 아닌 것은 누구입니까?
① 제다 ② 비레타
③ 릴리스 ④ 레이레이

3. 철권 시리즈의 결정판 철권3에서 등장하는 마지막 보스 오우거. 철권2에서는 마지막 보스인 데빌 카즈야가 나오기 전에 등장하는 고정 출현 중간 보스가 있는데, 3탄에도 물론 있습니다. 3탄에 등장하는 중간 보스는 누구일까요?
① 카즈야 ② 헤이하치
③ 데빌 ④ 엔젤

4. 정작 지켜줘야 할 플레이어는 지켜주지 않으면서 자기들만 도와달라고 하는 어처구니(?)없는 게임 스타폭스64. 주인공 폭스가 아버지처럼 따르는 캐릭터가 있는데 그는 누구일까요?
① 팔코 란발디 ② 스리피 토드
③ 페피 헤어 ④ 울프 맥클라우

5. N64정도의 그래픽을 자랑하는 PS용 토발2. 이 게임에 등장하는 캐릭터 중 연인의 사랑을 되찾기 위해 토발 대회에 참가하게 된 캐릭터의 이름은?
① 페이 ② 몬스터
③ 킹콩 ④ 일

6. FF7의 영문판이 드디어 그 모습을 드러내기 시작했습니다. 미국 스퀘어측에서 번역작업에 한창이며, 이미 발매일까지 잡혔다고 합니다. 그렇다면 그 영문판 FF의 발매일은 언제일까요 ?
① 97년 9월 10일 ② 97년 9월 7일
③ 97년 12월 25일 ④ 98년 5월 5일

뒤죽박죽

고급
여기까지 힘들게 왔는데...

1. 갈수록 인기를 모으고 있는 타마고치! 이 미니 게임을 GB에서도 볼 수 있게 되었습니다. 이 미니게임 타마고치에 없는 메뉴 화면은 어떤 것일까요?
① 밥 또는 과자를 준다. ② 함께 놀아준다
③ 타마고치와 싸운다 ④ 주사를 놔준다

2. 새로운 T.RPG 게임이 출시되었습니다. 일명 트레이딩 카드 게임으로, 기존의 매직 더 개더링에 맞설만한 게임으로 평가받고 있죠. GB용 게임으로도 출시되었던 이 게임의 타이틀은 무엇일까요?
① 미니몬스터 ② 마스터 엔젤
③ 포켓 몬스터 ④ 샤이닝 몬스터

3. 전형적인 2D게임에서 3D로의 변화, 엄청난 그래픽과 인간의 움직임을 최대한으로 재현한 SNK의 선물! 드디어 모습을 드러내기 시작한 이 게임의 제목은 무엇일까요?
① 킹 오브 파이터'97 ② 버철파이터3
③ 슈퍼마리오64 ④ 사무라이 스피리츠64

4. 휴대용 게임기로 버철 파이터3를 즐길 수 있게 되었습니다. 미국의 타이거 인터렉티브 사에서 발표한 이 휴대용 게임기는 LCD카트리지 베이스 게임이라는 신시스템을 도입한 게임기라고 합니다. 이 게임기의 이름은?
① 미니컴보이2 ② 게임기어
③ 게임컴 ④ 타마고치

5. SNK의 작품이며, 2인 동시 플레이가 가능한 게임으로 혼두라와 비슷한 느낌의 게임이 SS에 이식 되었습니다. 이 게임은 무엇일까요?
① 소닉3 ② 혼두라 스피리츠
③ 메탈 슬러그 ④ 진 여신전생

6. 3가지의 게임을 한번에! 최근 SS에 이식중인 게임이 있습니다. 예전에 아케이드 용으로 많은 인기를 누렸던 게임인데, 이 게임은 3가지 장르 중 원하는 장르를 선택하여 즐길 수 있는 것이 특이하죠. 이 게임의 타이틀은 무엇입니까?
① 원더보이 ② 원더3 ③ 원더우먼 ④ 원더프로젝트

7. PS용으로 출시된 액션RPG 아런드라! SS용의 토어와 비슷한 느낌을 주는 이 게임에서 등장하는 주인공의 이름은 무엇일까요?
① 메디암 ② 토어 ③ 박테리아 ④ 아런드라

8. 발매일이 임박한 무사도 열전. 대전액션게임을 RPG로 둔갑(?)시켜 SNK에서 선보이는 차세대용 처녀작 RPG 게임입니다. 이 게임에서 등장하는 오리지널 보스는 누구일까요?
① 도나 ② 규자쿠히메 ③ 멜로디 ④ 신지

당첨될 확률이 4배나 높아졌다!!!

총 139명에게 드리는 파격적인 선물 대잔치

플스타기 도전 퀴즈 챔프

1등 플레이 스테이션-1명

2등 미니컴보이-2명

3등 PS CD-5명

4등 파이널 판타지 전화카드-70명

5등 챔프 점수 500점 10명

그 동안 나에게는 왜 이런 행운이 안올까 하고 걱정하셨던 모든 분들! 걱정하지 마십시오! 당첨될 확률이 무려 4배나 높아졌습니다. 700-2377에 전화를 걸어서 도전하십시오! 이제 전화를 걸면 선물이 걸립니다

새턴타기 도전 텔레파시 퀴즈

1등 새턴-1명

2등 새턴 CD-5명

3등 IBM-PC 게임 5명

4등 파이널 판타지 전화카드-30명

5등 챔프 점수 500점 10명

이제, 700~2377을 모르면 게임계의 간첩!!

※ 당첨자 선발 기준 : 전체 문제를 풀어 80점 이상의 응모자중 컴퓨터 무작위 추첨 (단, 이용 회수가 많으면 당첨될 확률이 높아짐)

※ 마감일 : 매달 30일 까지

※ 상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일~18일 사이에 (02)702-3213으로 김동욱 기자에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

※ 점수 산출 방법 : 전체 20문항, 각 문항당 5점씩 배점!

※ 당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!

새턴 타기 도전 텔레파시 퀴즈

[새턴 타기 텔레파시 퀴즈]도 변함없이 **700-2377 !!**

다음달 최고의 인기 게임을 미리 예상해보는 [도전 텔레파시 퀴즈]!
과연 다음달 기대 소프트 1위는 어떤 게임일까요? 힌트는 TOP 게임 랭킹을 참조하시면 쉽게 알 수 있습니다.

■ 문 제 : 97년 7월호 게임챔프 기대 소프트 1위는 무엇일까요?

1. 드래곤 퀘스트 7
2. 파이널 판타지 택틱스
3. 슈퍼 로보트 대전 F
4. 사가 프론티어

▶ 지난호 정답 ◀
1.초급 : 3, 4, 2, 3, 4, 1
중급 : 3, 2, 1, 3, 1, 3
고급 : 2, 3, 4, 2, 4, 4, 2, 3
2.3번 드래곤 퀘스트 7

700-2377!! 당첨자 발표

당첨된 여러분, 축하드립니다!

그리고 여러분의 성원에 감사드립니다!! 행운은 항상 가까운 곳에 있습니다.

챔프 쌤쌤 마당

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.
사거나 팔고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주시거나 FAX 혹은 PC통신으로 메일을 보내주세요. 그리고 보내실 때에 기종, 내용, 이름.ID, 주소, 전화번호를 정확히 기입하여 보내주세요. 거래하실 때는 모든 내용을 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

보내실 주소 : (140-133) 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임 챔프 쌤쌤마당 담당자앞으로 보내주시거나 여의치 않으시면 FAX: 707-1450
PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후 '사고팔고란' 코너를 이용해 주세요.

와! 아침저녁으로 꽤나 더워졌어요. 더워서 챔프 독자들이 공부하는데 지장이 많겠군. 이럴때 잠깐 게임을 즐기면 더위도 잊고 스트레스도 잊어 일석이조지요. 어때요? 공부만 하지 말고 재미있는 챔프책도 보고 인기절정의 이 띵오에게도 편지 써봐요. 띵오는 독자들의 의견과 편지를 존중합니다!

악, 이건 달걀 패션시계라구...

안녕하십니까? 띵오님

창간 3주년호부터 챔프만을 고집해 온 고1 김태규라는 학생입니다.

타마고치가 나오자마자 곧바로 산 저는 작문시험을 다 보고 타마고치에게 밥을 주다가 선생님께 걸렸습니다. 전 얼른 시계모드로 전환하고 "패션시계인데요"

하고 넘어갔습니다. 근데 이놈이 갑자기 변신하더군요. 그래서 전

"이 시계가 고장났나?"하고 또 한번 선생님을 속였습니다.

어쨌든 작전은 성공해서 무사히 넘어갔지요. 하지만 좀 죄송하네요.

오늘 챔프에 전화해서 타마고치 고유번호를 받았습니다. T-9605-015인데 담당아저씨(?)가 너무 친절하셔서 기분이 매우 좋았습니다. 지금 마스쿠치인데 전 오야지치를 꿈꾸고 있어요. 그럼 이만..

PS.타마고치 육아북, 감사합니다.

띵오의 답변

요즘 타마고치의 인기가 거의 띵오 수준이군. 그런데 선생님은 잘 모르시나보다. 패션시계라고 해도 믿으시니... 버스, 지하철 안에서도 모두들 타마고치와 노느라고 정신없이 사방에서 삑삑하는 소리라 나던 걸.

고유번호를 받았다고? 그럼 타마고치를 기르면서 재미있었던 일이나 이상했던 일, 최종 어덜트치를 그려서 챔프에 보내주렴. 물론 고유번호를 적고 말이야. 이제 타마고치도 매달 연재를 한다고 하니 뽑히면 선물이 주어질 거야. 그럼, 잘 길러보도록.

전하, 통촉하여 주시옵소서

상소문(   )

전하~ 당장 띵오를 하옥하심이 마땅한 줄 아뢰옵니다.

띵오는 품행이 방정맞고 얼굴도 못생겼으니 백성의 큰 근심이옵니다. 더욱이 띵오는 제가 보낸 편지는 보지도 않는다 하오니 이는 곧 전하를 업신 여김이 아니면 무엇이겠습니까? 백성들은 그의 말에 현혹되어 밤새 그를 추종하고 있다고 하옵니다.

옛 성인 공자께서는 군자의 덕은 바람이요, 소인의 덕은 풀이라 하였습니다.

부디 머리 숙여 간곡히 부탁하오니 띵오를 하옥하시어 뭇 백성들을 구해주시옵서서.

전하~

띵오의 탄식

아니 띵오가 뭘 잘못했다고 이런 상소문을 보내는 거지? 혹시 홍철이의 사연을 안 뽑아줬다고 그런 건 아니야? 그렇다면 정말 미안해. 챔프 독자코너의 마감은 모두 25일인데 마감이 지난 후에도 많은 편지들이 오지. 홍철이도 마감날을 지키지 못해서 뽑히기 힘들었을 거야. 그렇지만 띵오 앞으로 오는 모든 편지는 하나하나 다 읽어보고 보관함에 잘 보관하니까 너무 서운해 하지마. 그리고 거창하거나 특별한 사연들이 아니라 생활에 있었던 소박한 사연들을 채택하니까 주변에서 있었던 얘기들을 재미있게 써서 보내주렴. 그럼 띵오를 감옥에 넣는다는 말은 안 할 거지?

하이틴, 챔프 텐(10)!

띵오님!

저는 챔프를 사랑하는 순진한 청소년 재연이라고 합니다.

저는 챔프를 본지 몇달밖에 안되어서 챔프가 언제 나오는지 모릅니다. 그래서 손해를 많이 봤어요.

얼마전 챔프를 사러 30분 거리에 있는 서점에 갔는데 글쎄 챔프가 안 나왔다는 거예요. 그래서 그냥 돌아왔는데 며칠 뒤 할머니 댁에 갈 일이 생겨 나와보니 서점에 있더라구요. 그래서 부모님께 거짓말을 한 후 가지고 있던 돈으로 챔프를 샀지요. 하지만 다음에 또 이 고생을 할 생각을 하니 눈 앞이 캄캄해집니다.

제발 챔프가 언제 나오는지 가르쳐 주세요.

띵오의 답변

챔프를 이제 막 보기 시작한 새내기 독자로군. 챔프 발행일에 대해 아직도 잘 모르는 것을 보면 정말 신참이란 말이야. 챔프는 매달 10일 발행을 한단다. 원칙은 그렇지. 그렇지만 때에 따라서는 하루나 이틀 정도 빨리 낼 때가 있지. 그 때문에 독자들이 혼란해 하는 것 같은데, 여러가지 신선한 정보와 정확한 정보를 전하기 위해서 그런 거니까 이해해 주길 바래. 그렇지만 10일보다 늦게 나오는 일은 없을 거야.

챔프는 사랑을 싣고

Dear 팡팡,띵오!

안녕하시온지요? 저와 가장 친한 친구 중 한명인 해열이가 유학을 가게 되었습니다. 어느날 해열이가 "난 유학을 가니까 CPU와 CD롬 가져" 하며 주었습니다. 받을 땐 좋았지만 친구가 먼 타국으로 가 고생할 것을 생각하면 매우 슬펐습니다. 또, 그 친구 집에 갔을 때 자퇴서를 보여주며 난 내일 간다라더군요.

정말 다음날 학교에 가니 없었습니다. 주소도 안 가르쳐 주고..

내가 이 다음에 커서 해열이를 만나게 되면 이 글이 실린 챔프를 보여주고 싶답니다. 슬픈 마음으로 영진이가...

띵오의 동감

친한 친구와 헤어져서 매우 슬프겠구나. 그렇지만 영진이가 이다음에 크면 그 친구를 반드시 만나게 될 거야. 유학을 갔다면 곧 돌아올지도 모르고 영진이가 비행기 타고 갈 수도 있고 말이야. 그 때 그 친구를 만날 때 챔프 가지고 가는 거 잊지마. 친구가 기뻐할 테니까. 휴우~ 나는 내 소꼽친구들 띵옥이, 띵필이, 띵석이, 띵식이 언제 만나게 될까? 다들 나를 기억하고나 있는 걸까?

띵오 덕에 친구와 화해하고 싶어

To. 띵오

몇일전에 학교 도서관에서 매직 더 개더링을 하다가 걸렸다. 우리반에서만 8명이 하고 있는데 이날은 4명이 하고 있다가 갑자기 선생님이 들이닥쳐 미쳐 숨길 겨를도 없이 걸렸다. 선생님은 카드를 전부다 섞어서 누구카드인지 찾기 어렵게 해 놓으셨다. 다행히 카드는 받았지만 사건은 지금부터.

나는 이 때를 틈타 적색 중 레어(귀한카드)인 '헤머 오브 보가든'과 '키메라' 두장, '화염조종술' 두장을 빼냈다(물론 친구꺼). 없어진 친구는 방방 뛰었지만 나는 시치미 뚝! 그 후 매일 친구를 볼때마다 양심에 찔린다. 띵오의 도움으로 카드를 되돌려주고 사과해야겠다.

PS. 띵오와 타마고치는 같은 별에서 왔

띵오의 제안

양심에 찔리면 곧 돌려줘야지. 아무리 친한 친구라도 남의 것을 슬쩍하면 안되는 거 알고 있지? 미안하단 말 잊지 말고 꼭 돌려주길 바래. 부끄럽다면 챔프를 보여주면 되겠네. 그러면 자연스럽게 그 친구가 알게 되고 채원이를 찾아오겠지? 그러면 두들겨 맞기 전에 얼른 돌려주고 사과를 하렴. 그리고 그날 떡볶기도 사주고.. 띵오도 사주면 안 될까?

책을 찢지 맙시다. 중요하거든요!

안녕하세요? 띵오님

챔프는 내용도 알차고 만화도 재밌고 특히 독자를 위한 코너가 많아 좋습니다. 게다가 정보도 빠르구요. 저는 챔프 6월호를 사려고 서점에 갔는데 깜빡 잊고 집에 갈 차비를 놓고 온 것입니다. 그래서 조금 창피하지만 서점 카운터 누나에게 차비 380원을 깎아달라고 했더니 의외로 깎아주었습니다. 그리고나서 챔프 끝 페이지를 보니 공중전화 카드 당첨자 명단에 제 이름이 있어서 뛸듯이 기뻤습니다. 깨끗한 챔프로 고르고 나와서 버스 정류장에서 다시 보니까 챔프랑 표지가 같은 다른 잡지를 들고 나왔지 뭡니까? 그래서 부랴부랴 다시 가서 바꾸고 나왔는데 집에 와서 자세히 들여다 보니 철권3 기술일람표 부분이 뜯겨져 있더군요.

나쁜 친구들이 서점에서 뜯어간 모양입니다. 정말 화가 나고 황당합니다.

그래서 말인데 없어진 철권3 공략을 우리집으로 보내주셨으면 합니다.

띵오의 탄식

그렇구나. 나쁜 친구들은 서점에서 중요한 부분만 뜯어가나 보구나. 그러면 안돼는데 너무 하는구나. 사연이 딱하니까 띵오가 뜯긴 부분을 복사해서 보내줄께. 그렇지만 이번 한번뿐이야. 다음부턴 겉 표지만 보지 말고 안의 내용들을 꼼꼼히 체크해 보고 사길 바래. 알았지?

재미있는 게임, 고마운 게임!

띵오님께

감동적인 이야기 하나 할테니 잘 들어주세요.

며칠전에는 저희 부모님의 결혼기념일이었습니다. 그런데 무슨 일인지 분위기가 장난이 아닌 거였어요.

저는 썰렁한 분위기를 참을 수 없어서 제 방으로 돌아와 게임을 했어요. 한참 부시도 블레이드를 하고 있는데 아빠가 들어오시더니 "재밌니?" 하시며 다른 패드 하나를 손에 쥐시는 거예요. 그래서 저는 아빠와 함께 부시도 블레이드를 했습니다. 그런데 이번엔 엄마가 들어오시더니 "나도 해보자" 하시는 거예요.

저는 몹시 놀랐습니다. 하여간 아빠 엄마는 같이 게임을 하셨고 분위기가 밝아졌습니다. 게임이 분위기를 살린 것이죠. 그래서 저희 가족은 외식도 하고 즐겁게 하루를 보냈습니다.

어때요? 감동적이죠? 띵오님 저희 부모님 결혼 기념일을 많이 많이 축하해 주세요.

띵오의 감탄

와! 재문이 가족들은 모두 게임을 좋아하는 구나. 띵오 앞으로 오는 사연 대부분은 모두 게임을 하다가 부모님께 들켰다느니, 게임기를 뺏겨버렸다느니, 하는 내용들뿐인데 부모님과 함께 게임을 즐긴 사람은 재문이밖에 없는 거 같아. 다른 독자들은 부모님들께서 게임을 싫어하셔서 눈치 보면서 몰래몰래 하는데 그것에 비하면 재문이는 얼마나 행복한 거야? 부모님께 효도하라구.

삐삐 우울증 적색경보

안녕하세요!

띵오님, 저를 꼭 뽑아주셔야 합니다. 왜그러냐구요?

저는 4월에 아버지에게 삐삐 사달라고 졸랐습니다. 그런데 아버지께서는 30등 안에 들어야 사준다고 하셨습니다. 그래서 피나는 노력을 한 끝에 30등 안에 들어서 어렵게 삐삐를 마련했습니다. 삐삐를 장만하고 집에서 짜장면을 먹고 있는데 삐삐에 번호가 찍혀서 펄쩍펄쩍 뛰고 친구집에 전화하고 누나에게 자랑했어요.

그런데 친구들이 처음에는 조금 쳐주다가 2~3일이 지나니깐 한통도 쳐 주지 않더군요. 삐삐는 있는데 제 구실을 못하면 노력한 보람이 없지 않겠어요?

띵오님, 저 좀 뽑아주세요. 그러면 친구들이 삐삐 쳐 주지 않을까요?

띵오의 동감

띵오는 말이야, 삐삐 산지 얼마 안 되어서 다른 사람에게 팔았단다. 왜그랬냐구? 눈치 챘구나. 쳐 주는 사람이 있어야지. 시계로만 사용하다가 그것도 귀찮아서 팔아버렸지. 삐삐는 말이야, 친구도 많고 일도 많은 사람들이 차고 다니는 거야. 그런 사람들에게나 필요한 물건이지. 띵오한테 줘 봐야, '이것은 무엇에 쓰는 물건인고?' 하잖아. 보근이도 띵오처럼 되지 않으려면 부지런히 친구들을 닦달(?)하라구.

이상 8분에게는 챔프 점수 700점을 드립니다.

행운의 팡팡맨 500점을 드립니다

챔프 아트갤러리

◐ 장 원 : 2,000점 ◐ 준 장 원 : 1,500점
◐ 준준장원 : 1,200점 ◐ 입 선 작 : 500점

이번달에도 독자분들이 정성들여 그린 그림들이 챔프에 많이 도착되었습니다. [챔프 아트갤러리]는 누구든지 아트에 소질 있는 분들이 참여하실 수 있는 코너입니다. 자신의 예술적 감각을 충분히 살려서 모방이 아닌 참신한 그림을 그려보내 주세요. 그럼, 다른 친구들의 솜씨를 감상해 볼까요?

장원

형과 동생이 모두 그림을 잘 그리시는 군요. 형만 상품을 타서 배가 아프다고 하셨는데 이번호부터 다시 시작해서 많은 점수 받길 바래요. 축하합니다. 장원입니다!

MOVIE VF

준장원

♥ 이번달에는 신세기 에반겔리온에 관한 그림이 많이 도착했는데 그 중에서도 가장 눈에 잘 띄어 준장원으로 뽑았지요. 제목을 3개나 써주셨는데 담당자가 마음에 드는 것으로 결정했어요. 괜찮은가요?

전치 3주(?)

준준장원

♥ 준 학생은 아예 제목이 없더군요. 다른 학생들은 제목을 잘 적어서 보내는데.. 앞으로 또 그러면 안 뽑아줄 거예요. FF7의 팬인가 보군요. 지난달에도 크라우드와 세피로스를 그려서 보내주었습니다. 축하해요. 준준장원입니다.

저 높은 곳을 향하여

준준장원

♥ 이번달에는 준준장원을 2개 뽑았습니다. 호영 학생은 마감 날이 몇일이냐고 전화를 주셨더군요. 다행히 마감날 안에 도착했는데 다음부터는 일찍 보내주세요. 그러면 담당자가 좀 편하니까.. 축하합니다.

록맨X4

훗...PARTII

장원을 꿈꾸며...

월 보슈!?

이글이글 타오르는 고우키

우리는 정의의 철권파

크라우드& 세피로스

짱구와 땡칠이

에반겔리온

폭주하는 EVA 초호기

TEKKEN3

파워 록맨X

크라우드와 티파

이봐, 나 좀 봐

토발Ⅱ

이달의 4컷만화!!

믿었건만…

노장은 살아있다

우리들이 있다

주목해주세요!!

안녕하세요?
I^2 (Image Illusion) 회장 오재준입니다.
제가 펜을 든 건 저희 I^2의 회원모집입니다.
동아리라 해도 그림 그리는 그런 동아리가 아니라 그냥 만화를 좋아하는 사람들의 모임입니다.
자격조건은 다음과 같습니다.
1. 1979년 이후 출생자
2. 만화책을 많이 읽으신 분(500권 이상)
3. 모임에 잘 나올 자신이 있으신 분
관심 있으신 분 연락 주세요.
연락처: (밤 10시 이후) 647-6520
오재준 / 서울시 양천구 목 6동 청구APT 109동 1207호

조연범 그림

■97년 8월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 25일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다.
작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일에 마감입니다.
컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트 갤러리에 참가해 주십시요.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

소프트 발매 리스트

同: 국내 동시 발매 게임
N: 새롭게 발매 리스트에 올라온 게임
★: 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'97년 6월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	6/ 5	월드사커 위닝 일레븐'97	코나미	5,800엔
	6/ 6	퀀텀 게이트	가가 커뮤니케이션즈	5,800엔
	6/ 6	바운티스워드 퍼스트	파이오니아LDC	5,800엔
	6/12	포이터즈 포인트	코나미	4,800엔
	6/13	얼라이드 제네랄	엑싱	5,800엔
	6/13	메탈엔젤3	팩 인 소프트	6,500엔
	6/19	두근두근 메모리얼 대전 교환구슬	코나미	5,800엔
	★6/20	파이널 판타지 택틱스	스퀘어	6,800엔
	6/20	피파축구'97	EAV	5,800엔
	6/20	베이비 유니버스	소니	4,800엔
	N 6/20	디지컬 리그	어퀘스	5,800엔
	6/27	퀴즈! 무지개색 마을의 기적	캡콤	5,800엔
	6/27	진설 사무라이스피리츠 무사도열전	SNK	6,800엔
	6/27	제로 디바이드2	줌	5,800엔
	6/27	타임 크라이시스+건콘	남코	7,800엔
	6/27	포메이션 사커'97	휴먼	5,800엔
	6/27	첫사랑 발렌타인	패밀리소프트	5,800엔
	6/하순	건담 더 배틀 마스터	반다이	6,800엔
	6/하순	파랜드 스토리	TGL	6,800엔
	6/예정	G.O.D 퓨어	이미니지어	5,800엔
	6/예정	퍼즐 아리나 투신전	타카라	5,800엔
	6/예정	넥스트 킹 사랑의 천년왕국(초회한정)	반다이	7,800엔
	6/예정	넥스트 킹 사랑의 천년왕국	반다이	6,800엔
	6/예정	파이로&크로드	BMG	4,800엔
	6/예정	로보피트2	알트론	5,800엔
	6/예정	토탈 NBA'97	소니	4,800엔
	6/예정	임팩트 레이싱	코코넛 저팬	6,800엔
	6/예정	서력 1999 -파라오의 부활-	BMG	미 정
	6/예정	보디 하자드	휴먼	5,800엔
	6/예정	신세기 반게일	유미디어	5,800엔
SS	6/ 6	크라임 웨이브	버진	5,800엔
	6/13	웰컴 하우스	이미지니어	6,800엔
	6/13	태평양의 폭풍2	이미지니어	6,800엔
	6/13	태평양의 폭풍2(초회한정)	이미지니어	7,800엔
	6/13	미니4구 슈퍼팩토리	미디어 퀘스트	5,800엔
	6/19	사라만다 디럭스팩 플러스	코나미	5,800엔
	6/20	D의 식탁 - 새턴 콜렉션	어클레임 저팬	2,800엔
	6/20	진 여신전생 데빌사마나 - 새턴 콜렉션	아트라스	2,800엔
	6/20	아목(AMOK)	고에이	5,800엔
	6/20	뿌요뿌요2 - 새턴 콜렉션	컴파일	2,800엔
	6/20	알버트 오딧세이 외전 - 새턴 콜렉션	선소프트	2,800엔
	6/20	와쿠와쿠7	선소프트	5,800엔
	6/20	와쿠와쿠7 (확장 램 동봉)	선소프트	7,800엔
	6/20	세가 랠리 챔피언쉽 플러스 - 새턴 콜렉션	세가	2,800엔
	6/20	소닉 잼	세가	4,800엔
	6/20	덱애슬릿 - 새턴 콜렉션	세가	2,800엔
	6/20	나이츠 - 새턴 콜렉션	세가	2,800엔
	6/20	매지컬 드롭3	데이터이스트	5,800엔
	6/20	초플라피	데비소프트	5,800엔
	6/20	새턴 봄버맨 - 새턴 콜렉션	허드슨	2,800엔
	6/20	드래곤볼Z - 새턴 콜렉션	반다이	2,800엔
	6/20	프린세스 메이커2 - 새턴 콜렉션	마이크로 캐빈	2,800엔
	6/27	진설 사무라이스피리츠 무사도열전	SNK	6,800엔
	6/27	루나 실버스타 스토리 - MPEG판	각천서점	6,800엔
	6/27	퀴즈! 무지개색 마을의 기적	캡콤	5,800엔
	6/27	제독의 결단3	고에이	9,800엔
	6/27	Mr. BONES	세가	5,800엔
	6/27	게임-웨어 Vol. 5	제네랄 엔터테인먼트	2,980엔
	6/27	베이직 포 세가 새턴 케이블 접속 타입	덕간서점	14,800엔

'97년 6월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
	6/27	베이직 포 세가 새턴 스탠드 어론 타입	덕간서점	12,800엔
	6/27	윌리 웜뱃	허드슨	5,800엔
	6/27	매스 디스트럭션	BMG 저팬	5,800엔
	6/27	하루카제전대 V포스	빙	5,800엔
	6/27	자염룡	동	5,800엔
	6/27	레이빗	EAV	5,800엔
	6/27	다이스키	가가 커뮤니케이션	미 정
	6/하순	월드 에볼루션 사커	어스믹	5,800엔
	6/하순	대전략-스트롱 스타일	OZ클럽	6,800엔
	6/하순	문 크레이들	팩 인 소프트	6,800엔
	6/하순	임팩트 레이싱	코코넛저팬	6,800엔
	6/예정	초시공요새 마크로스	반다이비주얼	6,800엔
N64	6/14	스타워즈-섀도우 오브 디 엠파이어	닌텐도	미 정
	6/27	가자! 가자! 트러블 메이커즈	에닉스	8,900엔
	6/하순	대스모	보톰업	미 정
NEOGEO CD	6/27	진설 사무라이스피리츠 무사도열전	SNK	6,800엔

발매돌이 한마디 : 「진설 사무라이스피리츠 무사도열전」과 「파이널 판타지 택틱스」가 발매되는 달! 두가지 모두 얼굴값을 하는 건지 발매연기 끝에 드디어 나오는구나!

'97년 7월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	7/ 3	사라만다 디럭스팩 플러스	코나미	5,800엔
	7/ 4	사운드 노벨 쯔쿠루2	아스키	5,800엔
	7/ 4	더 킹 오브 파이터즈'96	SNK	미 정
	7/ 4	엔젤 블레이드	온데만도	5,800엔
	7/ 4	매드 스톨커	패밀리 소프트	5,800엔
	7/10	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL. 1 무지개색 청춘	코나미	미 정
	7/11	퀘스트 포 페임	SCE	6,800엔
	7/18	버철 비룡의 권	컬처 브레인	5,800엔
	7/18	초인학원 고우카이저	아반프런트	5,800엔
	7/18	뇌노기병 가이브레이브	액세라	5,800엔
	7/18	레시프로히트5000	엑싱	5,800엔
	7/18	토리퍼즈	산토스	4,800엔
	7/18	마스터 오브 몬스터즈	도시바	5,700엔
	7/24	실황 파워풀 프로야구'97 개막판	코나미	5,800엔
	7/25	마이 홈 드림	빅터	미 정
	7/25	격돌 사구 배틀	코코넛 저팬	5,800엔
	7/상순	판처반디트	반프레스토	5,800엔
	7/중순	호두 미라클	반프레스토	5,800엔
	7/하순	커니지 하트 EZ	아트딩크	5,700엔
	N 7/하순	신성전 메가시드 부활편	반프레스토	5,800엔
	7/예정	엘프를 지키는 사람들	알트론	5,800엔
	7/예정	더 봄빙 아일랜드	켐코	4,800엔
	7/예정	바운드리 게이트	팩 인 소프트	5,800엔
	7/예정	보이스 판타지아	강담사	6,800엔
	7/예정	우주기동 바나크	어스믹	미 정
	7/예정	프리루라	엑싱	4,800엔
	7/예정	원더3	엑싱	5,800엔
	7/예정	베이스 볼 네비게이터	엔젤	5,800엔
	★7/예정	사가 프론티어	스퀘어	미 정
	7/예정	NHL 오픈아이스	소프트뱅크	3,800엔
	7/예정	타이거 샤크	소프트뱅크	3,800엔
	7/예정	모빌슈츠 건담 퍼펙트 원 이어 워	반다이	6,800엔
	7/예정	초광속 그랜돌	반다이 비주얼	5,800엔
	7/예정	클락 타워 -더 퍼스트 피어	휴먼	미 정
	7/예정	아머드 코어	프롬 소프트	5,800엔
	7/예정	E.O.S	마이크로 네트	5,800엔
	7/예정	괴물 파라☆다이스	메이크 소프트	5,800엔
	7/예정	중장기병 발켄2	메사이아	5,800엔
	7/예정	NHL'97	EAV	5,800엔
	7/예정	오버 드라이빙2	EAV	5,800엔
SS	7/10	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL. 1 무지개색 청춘	코나미	4,800엔
	7/18	선더포스5(스페셜팩)	테크노	7,800엔
	7/18	유구환상곡	미디어 웍스	5,800엔
	★7/25	슈퍼 로보트대전F	반프레스토	6,800엔
	7/하순	御意見無用	미디어뮤즈	5,800엔

'97년 7월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
	7/하순	슬레이어즈 로얄	각천서점	4,800엔
	7/예정	건 프론티어	엑싱	4,800엔
	7/예정	프리루라	엑싱	4,800엔
	7/예정	원더3	엑싱	5,800엔
	7/예정	NHL98	EAV	5,800엔
	7/예정	랑그릿사4	메사이아	5,800엔
	7/예정	랑그릿사4(스페셜판)	메사이아	6,800엔
	7/예정	새턴 뮤직 스쿨	워카제작소	8,800엔
	7/예정	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
N64	7/18	멀티 레이싱 챔피온쉽	이미지니어	8,900엔
	7/예정	레이브 리미트	세타	미 정
	7/예정	소닉 윙즈 어설트	비디오시스템	9,800엔

발매돌이 한마디 : 「사가 프론티어」와 「슈퍼 로보트대전F」의 격돌. 과연 이 두가지 초특급 대작 중 승자는 누굴까! 더구나 「슈퍼 로보트대전F」는 한글화 동시발매된다는데...

발매미정소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	8/ 1	록맨X4	캡콤	5,800엔
	8/ 1	트레저 기어	미래 소프트	5,800엔
	8/ 1	X-COM 미지의 침략자	미디어퀘스트	5,800엔
	8/ 8	열사의 혹성	이동층상사	6,300엔
	8/29	마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	5,800엔
	8/29	쿨 보더2	웹시스템	5,800엔
	8/예정	하드블로	E.A.V	5,800엔
	8/예정	더 마스터즈 파이터	사세마 서플라이	5,800엔
	8/예정	더 라시트 리포트	소웨이시스템	5,800엔
	8/예정	스펙트럴 포스	아이디어 팩토리	5,800엔
	8/예정	스페이스 인베이더	타이토	미 정
	8/예정	청룡전설	밥	5,800엔
	8/예정	저니맨 프로젝트	반다이	8,800엔
	8/예정	맥 워리어2	반다이 비주얼	5,800엔
	8/예정	다크시드2	비팩토리	5,800엔
	8/예정	위즈	비팩토리	5,800엔
	8/예정	유구환상곡	미디어웍스	5,800엔
	8/예정	성각1092 조병전	유타카	5,800엔
SS	8/ 8	피나쿠짱	이미지니어	6,800엔
	8/상순	판타즘	아우트리거 공방	9,800엔
	8/예정	위즈	비 팩토리	5,800엔
	8/예정	다크시드2	비 팩토리	5,800엔
	8/예정	테라크리스타 3D	일본물산	미 정
	8/예정	바이러스	허드슨	미 정
	8/예정	라이센스 퍼즈란 퍼즐 랜드	다이키	미 정

발매돌이 한마디 : X-재팬의 히쓰가 엔딩곡을 만든 「판타즘」! 그리고 한글화되어 발매되는 「바이러스」. 그 외엔 아직 크게 눈에 띄는 작품이 없군! 더워서 그런가?

발매미정소프트

	게임명	회사명	가격
SFC	오! 나의 여신님!	KSS	10,800엔
PS	라그나쿨	소니뮤직	5,800엔
	배틀 얼라이언스	반프레스토	5,800엔
	열기구 게임	아트딩크	5,700엔
	B선상의 아리아	강담사	6,800엔
	도라! 도라! 도라!	다즈	6,800엔
	스펙트랄 타워2	아이디어 팩토리	5,800엔
	마리아	엑세라	6,800엔
	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
	아루남의 날개	라이트 스탭	5,800엔

발매미정소프트

	게임명	회사명	가격
	위저드 하모니2	아크시스템	4,900엔
	택틱스 오거	아트딩크	5,800엔
	사이드 와인더2	어스믹	미 정
	브리건다인	E3스텝	5,800엔
	아이나	이미지니어	미 정
	사무라이 스피리츠 검객지남팩	SNK	5,800엔
	메탈 슬러그	SNK	미 정
	스트리트 파이터EX 플러스α	캡콤	미 정
	브레스 오브 파이어Ⅲ	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1 (달의 신전)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2 (사투! 와이리넘버즈)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3 (최후의 결전!)	캡콤	미 정
	마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	5,800엔
	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
	포토제닉	선소프트	미 정
	프론트미션 얼터너티브	스퀘어	미 정
	N 패러사이트 이브	스퀘어	미 정
	아크 더 레드 몬스터 게임	SCE	미 정
	공각기동대	SCE	미 정
	로보트론X	소프트뱅크	3,800엔
	장갑기병 보톰즈 외전	타카라	미 정
	몬스터 팜	테크노	미 정
	드래곤 볼GT	반다이	미 정
	수라의 문	강담사	5,800엔
	N 투희전승 엔젤 아이즈	테크모	미 정
	N 트루러브 스토리2	아스키	미 정
	★드래곤 퀘스트7	에닉스	미 정
	화성이야기	아스키	미 정
	트윈비RPG	코나미	미 정
	메탈기어 솔리드	코나미	미 정
	리얼 로보트 전선	반프레스토	6,800엔
	테일즈 오브 데스티니	남코	미 정
	레이맨2	UBI 소프트	미 정
	노엘2	파이오니아LDC	미 정
	디어 프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
	총몽	반프레스토	미 정
	환상수호전2	코나미	미 정
	파워돌2	아스키	미 정
	문	아스키	미 정
	스트리트 파이터 콜렉션	캡콤	미 정
	던전 앤 드래곤즈	캡콤	미 정
	두근두근 메모리얼2	코나미	미 정
	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL. 2	코나미	미 정
SS	보킨과 일발! 도론보 완벽판	반프레스토	5,800엔
	링즈 포톰	일본 MMI	미 정
	그랜드레드	반프레스토	5,800엔
	팔콤 클래식	팔콤	5,800엔
	마리아	엑세라	6,800엔
	N 속공생도회	반프레스토	5,800엔
	보이스 판타지아	강담사	6,800엔
	이미지 파이터&엑스 멀티플라이	엑싱	4,800엔
	에드워드 랜디	엑싱	4,800엔
	바이오 하자드	캡콤	5,800엔
	폭렬헌터R	킹레코드	5,800엔
	루팡 3세 마스터 파일2	스파이크	5,800엔
	어설트 리그스	소프트뱅크	5,800엔
	리턴 파이어	소프트뱅크	3,800엔
	괴도 세인트텔	토미	6,800엔
	구극 타이거2 플러스	나그자트	5,800엔
	리얼 사운드	와프	6,400엔
	아젤 -팬저 드래군RPG-	세가	미 정
	J리그 프로축구 클럽을 만들자!2	세가	미 정
	라스트 브롱크스 -동경번외지	세가	미 정
	올스타 베이스볼	어클레임 재팬	미 정
	X-맨 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
	마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	미 정

	게임명	회사명	가격
	록맨X4	캡콤	미 정
	솔로 크라이시스	퀸테트	미 정
	포토제닉	선소프트	미 정
	페이크 다운	시스템새콤	미 정
	모험활극 모노모노	상영사	미 정
	거리	춘 소프트	미 정
	실루엣 미라쥬	트레저	미 정
	마이 드림	일본 크리에이트	미 정
	선굴활룡대전 카오스시드	네버랜드	미 정
	블루 브레이커	휴먼	미 정
	택티컬 파이터	미디어링	미 정
	세가 투어링카 챔피온쉽	세가	미 정
	팅클스타스 플라이츠	ADK	미 정
	캉캉바니 엑스트라	키드	미 정
	컨드셉트	세가	미 정
	모델탈렌트 프로덕션	다이키	미 정
	레이아 섹션2	미디어퀘스트	미 정
	디스크 스테이션 새턴	컴파일	1,980엔
	마도이야기	컴파일	5,800엔
	위저드 하모니2	아크시스템	4,900엔
	핵스 어드벤처	BPS	5,800엔
	센치멘탈 그래피티	NEC	미 정
	바로크	스팅	미정
	은하 아가씨전설 유나3	허드슨	미 정
	X2	캡콤	미 정
	마법학원 루나	각천서점	6,800엔
	소닉 더 파이터즈	세가	미 정
	★버철 파이터3	세가	미 정
	드래곤 나이트4	NEC	미 정
	아스카 120% 리미티드 버닝 페스트	강담사	미 정
	드래곤 나이트	엘프	미 정
	마법소녀 프리티사미	NEC	미 정
	실황 파워풀 프로야구97	코나미	미 정
	환상수호전	코나미	미 정
	엔젤 그래피티S	코코넛 재팬	미 정
	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL. 2	코나미	미 정
	스트리트 파이터 콜렉션	캡콤	미 정
	★버철 파이터3	세가	미 정
	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1 (달의 신전)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2 (사투! 와이리넘버즈)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3 (최후의 결전!)	캡콤	미 정
	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
	레이맨2	UBI소프트	미 정
	★건그리폰2	게임아츠	미 정
N64	카멜레온 트위스트	일본 시스템 서플라이	9,800엔
	카바리 배틀3000	일본 시스템 서플라이	9,800엔
	핵선	게임뱅크	9,800엔
	힘내라 고에몽5	코나미	9,800엔
	미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
	초시공요새 마크로스 어나더 디멘션	토미	9,800엔
	듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
	★슈퍼 로보트 스피리츠	반프레스토	미 정
	카비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
	봄버맨64	허드슨	미 정
	슈퍼 파워리그64	허드슨	미 정
	★젤다의 전설64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
	젤다의 전설64 (백업 카트리지)	닌텐도	미 정
	마더3	닌텐도	미 정
	N 에어로 게이지	아스키	미 정
NEO GEO	더 킹 오브 파이터즈'97(CD)	SNK	미정
	더 킹 오브 파이터즈'97	SNK	미정

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS
파이널 판타지 택틱스

PS
타임 크라이시스

PS SS

N64
스타워즈 섀도우 오브 더 엠파이어

N64
가지 가지 트러블 메이커

영화를 본 그대로 고공 출격하라!

스타 워즈
(STAR-WARS)
—제국의 그림자—

N64에 새로운 장르의 게임이 드디어 등장했다. 여러가지 형태로 게임을 즐길 수 있는 다양한 장르를 합쳐놓은 게임이 바로 스타워즈이다.
이 게임의 타이틀에서 알 수 있듯이 영화로 큰 인기를 누렸던 타이틀이 게임으로 출시 된다는 것이다. 이 게임은 미국에서 먼저 출시되어 일본에서는 6월정도에 발매될 것이라고 한다. 영화에 큰 관심이 있었던 분들은 이 게임에 더 많은 관심이 갈 것이라고 생각한다.

■제작사: 닌텐도
■장르: 슈팅&액션
■발매일: 97년 6월 14일(일본)
■발매가: 7,800엔

그래픽 ★★
조작감 ★★
연출성 ★★★
사운드 ★★★★
소장성 ★★

일본 하드웨어에서 미국 소프트 플레이하기

문제 없다!

미국용 N64로 발매되는 소프트는 일본 N64에서는 플레이가 되지 않는다. 하지만 그런 문제로 걱정 할 필요는 없다. 과거 슈퍼컴보이 때에도 미국 슈퍼NEC용 게임을 컨버터 팩으로 연결하여 플레이 할 수 있었다. 그러나 N64에 호환 컨버터 팩이 있다는 것은 아니다. 단지 팩의 뒷판 구조가 다르다는 것이다. 앞으로 컨버터 팩이 나올지는 모르는 일이지만 지금은 일본용 소프트의 뒷판과 미국용 소프트의 뒷판을 교체해 주는 것으로 플레이가 가능하다. 자칫하면 N64를 분해해서 볼록 튀어나온 홈을 없애려는 유저들도 있을 것 같지만 그것은 하드에 무리를 줄 가능성이 있기 때문에 권하지 않겠다. N64용 팩의 뒷면을 보면 나사가 2개 박혀 있다. 그런데 이 나사는 특수한 나사이기 때문에 특수한 드라이버를 사용해야한다. 드라이버의 홈은 원으로 이루어져 있다. 이것만 해결하면 아무 문제없이 플레이 할 수 있다.

단적인 해결방법

1. 일본용 N64 소프트와 미국용 소프트를 가방에 넣는다.
2. 전철을 타고 용산에 간다.
3-1. 공구 전문점에서 드라이버를 구한다.
3-2. 게임기 수리점을 찾아간다.
4. 두 개의 팩을 뒤집은 후 힘들게 구한 드라이버로 나사를 푸르고 뒷판을 교체한다.
5. 이제 플레이 가능!

게임의 스토리

소설을 기본으로하여 새로운 스토리가 전개되는 오리지널 게임이다.
이 게임은 '제국의 역습'과 '제다이의 복수(귀환)'의 1년간을 그린 소설을 기본으로 설정되어 있다. 영화 스타워즈 시리즈를 좋아한 유저들이라면 한 번이라도 플레이해 보고 싶은 게임일 것이다. 역시 팬에게는 흥미있는 스토리다.
이번작의 주인공인 데쉬 랜더! 밀수업자로 한 소로와는 옛날부터 친구라고 한다. 보버 페트는 동결된 한 소로를 자바 더 하트로 운반하는 상금 획들자이고 프린스 시졸이라는 놈은 은하계 최대의 범죄조직 블랙 선의 두목으로서 제국 No.2를 노리고 있다고 한다.

새로운 타입의 비행

슈팅 게임으로 스타폭스와는 완전히 다른 느낌이다. 처음 플레이 할 때에는 역시 스타폭스와 비교해 보게 된다. 스타워즈에는 2가지의 슈팅 타입이 있는데 지상전과 우주전이 기다리고 있다.

지상전

우주전

캐릭터 소개

대쉬 렌더
정의감은 없지만 악당은 아니다

스노우 스피더
한냉지대 전용 강습전투기

IG드론
소형 무인 공격기. 고속으로 비행해서 적이라고 확인한 상대에게 무차별 공격을 가한다

로다이드로이드
떨어진 장소에서도 2개의 팔을 펼쳐 공격해 온다. 몸체보다도 팔의 움직임에 주의할 것

아웃 라이더
초고속 수송 전투기

그라디에이터 드로이드
강력한 화력을 자랑하는 대형 암살 드로이드. 적을 쓰러뜨리기 위해 존재한다

TIE 파이터
제국군의 주력 우주 전투기. 타이(TIE)는 투윈, 이온, 엔진의 약칭

그리
시졸 측근으로 암살을 도모한다

시졸
범죄조직의 두목. 시크 말살계획의 음모자

스타 데스트 로얄
제국군의 주력 우주전함. 클래스에 따라 크기가 다르다

제국군병사
가벼운 갑옷의 병사. 최전선에 나가는 트루퍼보다는 계급이 높다

콜스컨트 병사
스톰트로퍼 에리트. 임페리얼 가드라고도 불리워진다

암살 드로이드
시졸의 궁전에 배치되어 있는 드로이드. 침입자에게 과격한 공격을 가한다

TIE 보마
폭탄 발사 유니트를 갖고 있는 주력 우주 폭격기

스노우 툴파
한냉지대 전용 장비를 갖춘 백병전 요원. 혹성호스의 공방전에서 그 모습을 드러낸다

스프.잭키즈
상금에 이끌려 수업중인 루크를 노린다

열차 병사
호버 트레인을 보호하는 병사. 창과 같은 무기로 공격한다

완파
혹성 호스에 살고 있는 강한 괴물. 호전적으로 동족에 대해서도 서로 싸운다

로더 드로이드
지금까지의 보스와는 달리 쏘는 도구를 사용하지 않고 펀치 공격을 한다. 긴 팔에서 나오는 펀치를 이기기 조금 힘들다

패드의 조작법

비행시의 조작법－

첫 스테이지를 접할 때 조작감이 불편함을 느낄 것이다. 이 게임은 기존에 발매되어 있는 스타폭스와는 조금 다른 조작법으로 되어 있다. 기본은 아날로그 대응이며 B버튼은 고속비행으로 기체의 속도를 높여 앞으로 빠른 속도로 비행한다. A버튼으로 레이저를 발사할 수 있다.

시점변화는 C버튼의 오른쪽 버튼으로 시점을 변화하며 C버튼의 위쪽의 버튼으로 케이블을 발사하거나 문을 여는 데에 쓰인다.

〈아날로그 스틱〉 조작법

액션시의 동작

슈팅시의 동작

카메라 워크의 다양한 변화

시점 고정으로 주위를 살피자

Z버튼을 누르면 시점이 고정된다. 아날로그를 움직여보자.

PART 1

스테이지 1 에코 기지 보호

에코기지를 공격해 오는 제국군을 쫓아내라!

데쉬.렌더는 에코기지로 공격해 온 제국군을 쫓아내기 위해 한 소로의 주선으로 로크가 지휘하는 로그 중대에 참가한다. 반란군이 무사 탈출하기까지의 시간을 벌기 위해 스노우 스피더에 탑승하고 출격한다. 첫스테이지는 슈팅이다. 네 개의 스테이지로 나뉘어져 있으며 각각의 스테이지에는 목표가 설정되어 있다. 이들만 파괴하면 스테이지 컴플리트가 된다. A버튼으로 공격하고 B버튼은 속도를 높이는 가속버튼이다.

L.R버튼으로 한쪽 방향으로 기우려지며 속도가 느려진다. 선회라든지 회전 같은 것은 존재하지 않는다. 대부분의 적들은 머리부분을 가격하면 생존 퍼센테이지가 빨리 없어진다.

AT ST

드로이드

하폰

영화와 똑같은 장면을 목격하다

영화처럼 다리사이로 들어가 보자.

스테이지 2 에코 기지에서의 탈출

보통 전원을 작동시켜 아웃라이더에서 탈출해라

데쉬 렌더의 활약으로 반란군은 무사 탈출할 수가 있었다. 그러나 기지의 제네레이터가 파괴되어 버렸기 때문에 아웃 라이더는 더이상 날지 못한다. 보통 전원을 작동시켜 데쉬 렌더는 지하로 향한다.

○ 감옥 문을 열고 뉴웨폰을 얻는다. 설인과의 만남

다리를 건너기 전 오른쪽에

4개의 박스가 있다. 그안에는 아이템이

이제부터 액션성이 강한 게임으로 전환된다. 처음이다보니 간단한 지도에 손쉽게 넘어갈 수 있는 스테이지이다. 여기서 새로운 무기도 얻을 수 있으며 이 게임이 슈팅 게임이 아니라 액션 게임이라는 것을 실감하게 될 것이다.

앞쪽에 빨간 아이템(보너스)이 보인다

6개의 레버를 당기면 양옆의 기어들이 작동한다

문을 열어가면 땅이 갈라지기 시작한다. 오른쪽으로 이동하자

보스AT-ST

땅이 갈라지고 출구로 나오게 되면 기다리고 AT-ST와 만나게 된다. 주위를 살펴보면 박스들이 쌓여져 있는데 이 박스를 이용하여 위로 올라가자. 그리고 구석에서 공격하자. AT-ST는 주위를 원을 그리며 돌기 때문에 그렇게 위험하지는 않다.

기다리고 있던 AT-ST를 쓰러뜨리면 닫혔던 문이 열린다

비행정 안으로 들어가기 전에 기다리고 있는 적병사들을 없애자. 안으로 들어가 문쪽에서 C위쪽 버튼을 누르면 이륙!

스테이지 3 소혹성대. 하에를 추격해라

에코 기지를 탈출한 데쉬 렌더에게 숨돌릴 시간도 주지 않고 제국군이 공격해 온다. 아스테로이드로의 워프는 불가능하기 때문에 맹렬히 추격해 오는 적을 따돌릴 수 없다. 데쉬 렌더는 동료에게 리보의 조종을 맞기고 직접 전투에 참가한다.

또다른 슈팅. 2개의 파트로 나뉘어진 적기들을 원하는 숫자만큼 만족시키면 이 스테이지는 클리어이다. 시점은 외적보다 내적으로 보며 적을 없애기 편하다.

여기에서는 적기들이 빠른 스피드로 움직이기 때문이다.

이 비공정에서 멀리 떨어진다

적들의 위치를 알리는 신호이다

빨간 운석은 부숴지지 않는 무적 운석(?)

클리어하면

스테이지 4 오드 만텔의 폐허장 보버 펫트의 거주지를 아는 IG-88을 쓰러뜨려라!

보버 펫트의 손에서 한 소로를 구출하고 싶은 루크와 레이아는 보버 펫트의 행방을 알고 있는 IG-88의 탐색을 데쉬 렌더에게 의뢰한다. IG-88의 거주지를 찾던 데쉬 렌더는 폐휴지 처리 공장에 도착한다.

옆으로 건너가라는 메시지가 나온다

기차안에는 아이템이 있다. 이것을 입수하고 곧장 돌아가야 한다

아래쪽에서 기차가 들어오고 있다. 이제 이 기차안으로

저기 보이는 보너스

달리는 기차위로 침입하여 적의 탄광으로 집입

이곳에서는 적이 많이 출현하지 않는다. 단지 트랙과 트랙을 갈아타든가 타임제로 반대편으로 건너가는 타임을 놓치면 주인공이 사망해 버리는 불상사가 일어날 뿐이다.

다른 기차로 옮겨 타라는 메시지

옮겨타기전의 기차 왼쪽으로 자리를 옮기고 기차가 오면 점프

보스 IG-88

이 놈은 계속 쫓아 다니는 끈질긴 놈으로서 어디에 숨어 있어도 플레이어를 찾아낸다. 2층으로 자리를 옮긴 후 계속 이동하자. 이동하다가 용암이 있는 곳이 있다. 이곳에 빠진 후 아이템도 챙긴 후 입구로 나가면 막다른 길이 있다. 이곳 구석에서 기다리고 있다가 나타나면 정면으로 공격하자. 자리가 좁다보니 IG-88도 어쩔 도리가 없다. 그렇게 공격하다보면 공중으로 도망을 가게 되고 다시 내려오는 IG-88을 공격하자.

IG-88이 처음 있던 자리에 아이템

뒤로 이동하며 공격

쓰러지는 IG-88

PART 2

스테이지 5 갈의 우주항
한 소로를 구출하기 위해 보버 펫트를 쓰러뜨려라!

IG-88을 쓰러뜨린 데쉬 렌더는 보버 펫트의 행방을 드디어 알아냈다. 아웃 라이더를 계곡의 그늘에 숨기고 제국군 기지에 침입한다. 한 소로를 구출하기 위해 데쉬 렌더는 보버 펫트와 대결한다

탑안으로 들어오면 로켓 번처를 얻게 된다. 그리고 이 탑의 꼭대기에는 아이템들이 있다

계곡 건너편의 탑으로 가야한다. 봉우리마다 한번씩 꼭 착지하기 바란다

비행정이 빠른 속도로 날아간다. 이 안으로 들어가면

탑으로 들어가는 입구가 보인다

무리해서 날아가면 큰일이다. 스위치를 눌러 꼴텍시를(?)...

우주선의 상륙! 보타벨트 그리고 또 하나의...

사막지대인 이곳에서는 중심을 잘 잡고 벽으로 붙어서 가야지만 플레이어 수를 줄일 수 있다. 중간중간에 아이템도 많이 나오며 스테이지 2에서 출현했던 설인(?)도 출현한다. 이제 웨폰도 늘었으니 쉽게 쓰러뜨릴 수 있다.

그리고 가는 도중 아이템이 위험한 곳에 있다. 이곳에서는 방향을 일단 잡고 뛰는 것이 좋다. 스위치를 누르면 문이 열리고 금새 닫히게 된다.

탑안에 들어가게 되면 로켓 번처를 얻게 되고 이것을 이용하여 몇 초동안 하늘을 날 수 있으며 먼곳도 이동이 가능하다.

○ 벽뒤에 이런식으로 숨어 있자. AT-ST와의 지상 싸움은 이것이 처음이니 조심해야 된다. 뒤로 몸체를 돌릴 때 밖으로 나가 공격하자

○ 쓰러지는 AT-ST

○ 날아보이는 곳이다. 공중에는 아이템들이 즐비해 있다. 그리고 맨 꼭대기를 보면..

○ 우주선 날개 옆에 이런 것도 숨어 있다. 오른쪽에 있는 스위치를 눌러 왼쪽에 있는 입구로 날아들어가자.

보스 보버 펫트

이번 스테이지의 보스는 엄연히 2명이다. 비행정을 타고 나타나는 보버 펫트는 로켓 번처의 능력을 갖고 있어 날아다닌다. 처음에는 빠른 스피드로 보버의 주위를 피하자. 2층으로 올라가 따라 올라온 보버를 멀리서 공격. 1층에서는 조금 불리하다. 같은 곳을 계속 공격하다가 불리하다 싶으면 주위에 아이템들을 입수하고 자리를 이동하자. 2번째 보스(?) 지하에서 떠오르는 비행정이다. 아래쪽에 2개의 포대가 있다. 그 2개의 포대 사이에 서게 된다면 간단하게 넘어갈 수 있는 보스이다.

○ 이 비공정에서 멀리 떨어진다

○ 보타페트

○ 비공정의 등장이다. 위쪽으로 도망가야 한다

○ 적은 윙사이드의 총구에서 레이저를 발사한다

스테이지 6 안개 아이즈리와 베가즈 계곡
스프를 조종해 암살자의 손에서 로크를 지켜라!

혹성 타토윈에서 루크는 상금을 목표로 스우프 잭크즈에게 쫓기게 된다.

레이어에게 루크를 지키도록 데쉬 렌더는 의뢰받는다.

이제부터 악당들을 쫓아간다

뒤로 백할 때에는 A버튼으로

또 다른 맛의 레이싱게임이다. 이곳에서는 동료가 잡히지 않도록 데쉬 랜더가 먼저 악당들보다 빨리 도착하는 것이 중요하다. 하지만 늦게 간다고 하면 주위의 적들도 같은 속도로 움직이기 때문에 벽에 부딪쳐서 지체된다고 해도 그렇게 차이는 나지 않는다.

악당들보다 먼저 동료를 만나게 되면 사막을 가로 질러 가고...이 이상한 스테이지(?)를 클리어 하게 된다.

펑! 한 놈 없애고!

낭떠러지에 걸리면 폭파와 함께 다시 시작해야 한다

구덩이를 조심하라...

PART 3

스테이지 7 제국 화물선 수프로서
제국 화물선에 들어가 컴퓨터를 갈취하라!

○ 적들의 방인가? 앞에서는 자고 있다. 양쪽에서 적이 나타난다

○ 이쪽에는 2개의 레버. 문이 2칙으로 갈리진 쪽의 문 오른쪽의 1층 2층 문의 축소화

○ 여기에는 3개의 레버. 문이 3칙으로 갈리진 쪽의 문 왼쪽의 1층 2층 3층의 축소화

제국군의 비밀병기에 관한 정보가 축적되어 있는 컴퓨터를 1척의 화물선이 운반하고 있다는 정보가 들어왔다. 루크보다 컴퓨터 갈취 계획을 떠맡게 된 데쉬는 고액의 의뢰료에 협력하게 된다. 스테이지 도중에는 승강기가 있는데 레버를 당기면 문이 열리고 안으로 들어가면 스테이지 클리어. 가운데 레버를 작동시키면 샷다가 올라간다. 양옆에는 모두 막혀있다.

보스 로이다이도 로이드
슈퍼 컴퓨터를 구하기 위해서는 이 놈을 없애야 한다. 마치 달심과 같은 긴 팔을 이용해 공격한다. 로이드의 주위를 맴돌다가 로이드가 헛 공격을 할 때에 뒤로 물러나면서 강력한 웨폰으로 날려버리자.

스테이지 8 지하 수로를 통과하라!

X자로 된 이곳은 가운데에 서서 아래로 떨어지자

아래쪽으로 내려가면 통로가 있다

기둥 옆에 있는 레버를 당기자

전체적으로 난이도가 높아진 스테이지로 로켓번처의 가동력 퍼센테이지를 충전하고 다시 이동해야 한다. 물속에는 아이템들이 숨겨져 있으며 익숙하지 않으면 당할 수밖에 없는 트랩들도 많이 기다리고 있다.

새로운 통로가 보인다 통로를 지나가면 앞쪽의 문을 열 수 있는 아이템을 얻는다

아이템을 입수했으면 반대편 통로로 빠져 나온다

드디어 나머지 한개의 아이템을 찾았다

보스 디아노가의 눈
4개의 촉수를 달고 떠오른 보스. 디아노가는 4개의 촉수로 공격한다. 그 사이에 곡선 모양을 하고 구부려져 있는 촉수가 있는데 이 놈이 실체이다.

○ 괴물의 중앙에 빠지게 되면 즉사

PART 4

스테이지 9 거대한 기계들을 지나 강력한 무기로 글라디에터를 폭파하라!

로보트들은 밀고 나가면 되고 2층이 있는 경우 일단 벽에 숨어 있다가 공중에 떠다니는 적을 없애자. 공중에 뜨게 되면 체력이 평소때와는 상당히 많이 줄어들게 된다. 돌아가는 톱니바퀴를 통과할 때에는 C버튼, 왼쪽버튼을 누르며 이동한다. 로켓을 작동시킨 후 그냥 앞으로 지나가는 것이다. 점프보다는 안전하다. 그리고 아래쪽으로 이동할 수 있는 톱니바퀴에서는 아래쪽으로 더 내려갈 수 있다. 아래쪽에는 아이템들을 입수할 수 있다.

보스 글라디에이터
돌변한 글라디에이터의 미사일 공격은 공격거리가 길기 때문에 벽에 붙어 있으면 피할 수 있다. 멀리서 디스룹터를 사용하자. 이 벽을 이용하면 글라디에이터의 공격을 회피할 수 있는 발판이 되는 것이다. 주위에 체력회복 아이템들이 있다. 마지막 2차 파괴 후 머리만 남을 때 솟아 오른 벽에 올라가 공격하는 것이 좋다. 글라디에이터의 머리는 한번 공격하고 가라앉고 이것을 반복하기 때문이다.

승강기의 아래쪽은 상관없고 이 위로 들어가야 한다

바닥을 돌아다니면서 체력을 회복하는 것도 중요하다

스테이지 10 통로가 보이지 않는다 핵을 폭파하라!

스테이지 3과 같은 분위기가 나는 스테이지이나 적들이 많이 출현하게 된다. 그리고 커다란 비행정의 주위를 돌기 때문에 부딪힐 염려가 있다. 그러나 평면에 기체를 살짝 부딪히거나 끌려가는 것은 기체의 에너지만 줄어들 뿐이다. 커다란 비행정에 도달하기전의 슈팅에서 적기들이 몰려오면 미사일로 격추하자.

한번에 4개의 적기를 격추시킬 수 있다. 그리고 거대 비공정 안으로 들어가면 파란빛을 발산하는 핵을 볼 수 있다. 이곳의 중앙 원부분을 집중 공격하고 2~3번정도 왕복하면 클리어할 수 있다.

초록색 점을 폭파시키자

이제 목적지에 도착하게 되면 토탈 격추수가 나온다

커다란 비행정 끝에 붙어 있는 포대를 공격

포대를 없앴다

이 안쪽으로 들어가자

R버튼으로 속도를 줄여가며 통과하자

귀여운 마리의 마법 이야기

마리의 아뜨리에

잘부르그의 연금술사

빛과 어둠 질서와 혼돈 그리고 검과 마법이 교차하던 시대가 있었다. 전설적인 영웅과 세기말의 마왕이 격렬하게 싸우고 있는 세계. 지금 이 세계의 흥망은 그들 선택받은 자들의 손에 좌지우지 되려하고 있다. 하지만 그런 영웅이야기는 그들에게 맡겨두면 그만이다. 세계의 대부분의 인간들에겐 영웅도 괴물도 관계없다. 그런 것에 신경쓰는 것보다 하루하루를 평화롭게 살아가면 그것으로 만족하니까.

PlayStation

■제작사: 가스트
■장르: RPG
■발매일: 97년 5월 23일
■발매가 : 5,800엔

그래픽	★★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
연출	★★★
사운드	★★★★
독창성	★★★★★

프롤로그

번화가에서 떨어진 곳에 한채의 상점이 있다. 이 상점은 최근 지어진 것으로 이 거리에선 특히 눈에 띄는 디자인을 하고 있다. 그냥 보통 상점이라고 한다면 1층은 작업실이고 2층은 생활공간이 되어있는 것이 기본. 한채의 집안에는 마이스터(즉 주인이란 말)와 그 가족 그리고 경우에 따라서는 몇 명인가의 제자들이 살고 있으므로 건물도 그정도로 크고 넓은 느낌이 들기 마련이다.

하지만 이 상점은 좀 다르다. 종이같은 벽에 새빨간 고깔모자같은 지붕. 그래! 어떤 성의 탑같은 모양. 게다가 이 상점은 몇 명의 사람들이 살 수 있을 정도로 크지 않다. 실은 이 상점이 내가 살고 있는 집이다.

나는 태양이 얼굴을 내미는 것을 계속 지켜보고 있었다. 항상 종소리가 울려퍼질때 까지 꿈속을 헤매고 있던 나였지만 오늘은 다르다. 오늘은 특별한 날. 나 말로네의 힘이 시험받는 최초의 날. 나는 멀리 솟아있는 첨탑을 보았다. 내가 여태까지 다니고 있던 왕립 마술학교 '아카데미'의 심볼타워. 그렇다 나는 견습마법사. 아니 사실은 조금 다르다. 연금술사인 것이다.

'연금술' 세계에는 원소라고 불리는 것이 있어서. 이 세계의 모든 것은 그 원소로부터 만들어 져있다는 것 같다. 물도 공기도 우리들 인간도 근원을 찾는다면 원소라 불리는 것으로 가는 것 같다. 연금술이라는 것은 그 원소를 마음대로 다루어 새로운 물건을 만드는 기술. …이라고 교과서에 써있긴 하지만, 아직 그 근처를 잘 이해하지 못하고 있다. 원소란 눈에 보이지도 않고 무엇보다 난 부끄럽게도 아카데미 창립 이래 최저 성적 보유자이니까. 하지만 뭐가 잘못되었는지는 나도 알고 있다. 연금술을 포함한 마법이라 불리는 것은 세세하고 날카로운 신경과 기술 인내력 같은 게 필요한 것 같은데 나는 원래부터 덤벙대기 때문에 그런건 치명적이다. 그런거 어질어질하거든. 어릴때부터 밖에서 지저분하게 하고 돌아오곤 했는데 난 역시 안돼는 걸까?

고치려고도 몇번 생각해 보았지만 성격이기 때문에 그렇게 쉽게 고쳐지지 않는다. 그렇다면 아카데미 따윈 때려치워! 라고 말하고 싶지만 연금술 자체에는 흥미가 있고 이렇쿵 저러쿵 하는 사이에 시간만 가버렸다. 그렇지만 아무리 성적이 나빠도 나는 자동적으로 다음의 강좌로 넘어가 오게 되었다. 그것도 '어떤 학생이라도 한 번에 같이 가르친다' 라는 아카데미의 방침 덕분. 그렇지 않다면 마술이 뭔지 아무도 모른다나? 하지만 그것이 나에게 더 큰 시련을 가져다 주었다. 드디어 나에게도 졸업시험이 찾아온 것이다.

말로네(마리) Marolone(Marie) マルローネ

19세, 158cm, 49Kg, Lv3

게임의 주인공. 시그잘 왕국의 시골 그란빌 마을에서 연금술사가 되기 위해 혼자서 수도 잘부르그에 와서 살고 있다. 하지만 시그잘 왕국에서 그 이름을 떨치는 유명한 왕립마술학교에서 창립이래 최저의 성적을 기록했다. 하지만 그것은 소질이 없어서가 아니라 말괄량이에 경망스럽고 덤벙대는 성격때문인 것이다. 결국 그녀는 아카데미에서 준비한 특별한 졸업 시험을 치루게 된다.

키르에릿히 화그너 Kyrrielich Fagnar キリー

23세, 168cm, 55Kg, Lv13

진홍의 머리카락과 화려한 레이피어의 검술을 가진 여기사. 그 정체는 마인과 인간 사이의 자손이다. 마계에서 태어나 길러졌지만 전투가 끊이지 않는 혼돈의 세계를 싫어하여 두 세계를 연결하는 탑을 이용해 잘부르그에 왔다. 그녀는 자신의 아버지인 마계의 왕 화렌을 증오하고 있다. 게임에서는 중반 이후 알 수 없는 여기사로써 등장한다. 쓸데없는 말은 하지 않는 성격이므로 이것 저것을 추리할 수밖에 없지만 후반에 가면 이런 그녀의 진실들이 하나씩 밝혀진다.

빈드 시그잘 Wind Schigsal ヴィンド

58세, ??cm, ??Kg,

시그잘 왕국 제 8대 왕. 젊었을 때에는 문무겸비한 패왕이었으나 현재는 시그잘 왕국과 잘부르가 평화롭기 때문에 자신도 멍청하게 되어가고 있다. 아들에게 왕국을 넘겨주려 하고 있다. 게임에서는 거의 등장하지도 않는다.

엔델크 야드 Enderk Jad エンデルク

26세, 183cm, 82Kg, Lv19

시그잘 왕국 기사단장으로써 왕국 최강을 자랑하는 남자. 시그잘 왕국에서는 보기 힘든 진흑의 장발과 눈을 지녔다. 그렇기 때문에 바다 건너 어딘가에서 왔다는 소문이 있지만 진실인지는 모름. 또한 그의 용모와 검술에 반한 팬들이 전국에 퍼져 있지만 그는 아무런 대답도 하지 않는다. 겉모습과는 반대로 그는 강한 명성욕을 가지고 있으며 항상 강한 상대를 찾아 검의 실력을 닦고 있다. 게임에서는 처음부터 만날 수 있지만 동료가 되는 것은 맨 마지막으로 그 전투능력은 상상을 초월한다.

폭스 파텟트 핏케 Pox Patett Pickue ポックス

??세, ??cm, ??Kg,

잘부르그에서 약간 떨어진 요정에 살고있는 요정족의 아이들. 요정족은 마을의 직인들을 도와주며 살고 있다. 폭스처럼 갑자기 나타나는 경우도 있으며 이쪽에서 그들을 고용하기 위해 가야 하는 경우도 있다. 요정족의 능력은 그들이 입고 있는 옷의 색에 의해 정해지며 폭스가 입고 있는 옷인 녹색옷은 3번째 랭크로 이 정도라면 꽤 많은 일을 수행할 수 있다.파렛트는 폭스의 친한 친구로써 역시 녹색옷을 입고 있다. 그는 상인으로써 두어달에 한 번씩 말로네의 집을 찾곤 한다. 핏케는 파텟트의 동생으로써 더러운 것을 싫어하는 듯하다.

인그리드 Ingrid

30세, 162cm, 52Kg,

아카데미의 선생중 한명. 교장 도르니에들과 마찬가지로 바다건너 엘바돌 섬 대륙에서 왔다. 엘 바돌 사람들의 특징은 좌우의 눈색이 다르다는 점이다. 또한 엘바돌은 마술의 연구가 한창이다. 그녀나 도르니에는 그 마술의 세계를 넓히기 위해 먼 시그잘왕국까지 온 것이다. 그녀의 그 능력은 대단해서 도르니에까지 능가한다고 한다. 게임에서는 말로네의 스승으로 등장하며 처음에는 무서운 이미지를 풍기지만 마음씨 고운 사람이란 걸 알 수 있게 될 것이다.

시아 도너스탁 Schia Donnerstag シア

19세, 152cm, 40Kg, Lv0

말로네의 친한 친구. 오래전 부모님의 일 때문에 그란빌 마을에서 잘부르그로 이사왔다. 집은 잘부르그에서도 다섯째 안에 드는 부자집. 어른스러운 성격으로 여태까지 말로네에게 문제가 생기면 항상 그녀를 구해주곤 했다. 앞으로도 그녀의 성공을 도와주기 위해 자주 등장하게 될 것이다. 하지만 시아에게도 단 한가지 친우 말로네에게 조차도 이야기 하지 못하는 비밀이 있다. 아니 이것은 친구이기 때문에 이야기 하지 못하는 것이다. 이 비밀은 게임 속의 이벤트에서 알 수 있으므로 기대하길 바란다. 동료로써 임금이 필요없고 호감도가 높지만 거의 도움이 되지 않는다. 하지만 언젠가는 그녀에게도 빛이…

브레돌프 시그잘 Bredolf Schigsal ブレドルフ

19세, 152cm, 40Kg,

시그잘 왕가의 제일왕자. 머지 않아 시그잘 왕국의 제 9대 왕으로써 즉위할 꺼라는 소문이 있다. 하지만 본인은 그것에 신경을 쓰지 않고 아버지의 눈을 피해 몰래 성밖으로 놀러나가곤 한다. 제일왕자는 거의 왕국밖으로 나갈 수 없기 때문에 그에게 잘부르그는 신천지나 다름 없다. 그렇기 때문에 정신을 잃어 행인들과 부딪히는 경우가 많다고 한다. 게임에서는 중반부터 알 수 없는 남자로 등장하여 처음엔 부딪힐 뿐이지만 나중엔 이벤트도 발생한다. 하지만 기본적으로 그는 왕자, 말로네는 서민이라는 신분차이 때문에 별로 큰 관련은 없다.

도르니에 Drnie ドルニエ

60세, 158cm, 60Kg,

아카데미의 교장. 시그잘 왕국 마술연구의 권위를 떨치고 있다. 60살의 고령에도 아직 연구의욕이 충만하여 새로운 이론을 찾아 매일 서적에 묻혀 산다.
게임에서는 순조롭게 간다면 중반정도에서 등장하게 된다. 하지만 중요한 것은 그를 만나게 되는 것이 아니라 그의 서적을 이곳저곳에서 발견하게 되는 것이다. 서적을 찾지 못하는 한 말로네의 능력은 발전하지 못 한다.

슈바르베 잣츠 Schwalbe Satz シュワルベ

22세, 170cm, 72Kg, Lv10

잘부르그 근처를 휘젓는 도적단의 두령. 말이 없고 차가운 남자. 불량배들을 잘 다루는 것으로 보아 그 실력도 충출하다. 그가 가지고 있는 단검은 특별히 단련한 것으로 그 날에는 독이 묻어 있다. 단검이라고 방심해선 절대 금물. 게임에서는 도적단의 아지트인 마이어 동굴에 가면 만날 수 있다. 그의 공격은 데미지 자체는 적지만 민첩성 때문에 몇번이고 공격을 받게 된다. 또한 공격을 받게 되면 몸의 움직임이 둔해진다는 무서운 효과도 가지고 있다.

하렛슈 슬레이만 Hallesch Sleiman ハレッシュ

23세, 179cm, 80Kg, Lv9

왕실기사단장 엔델크를 동경하고 있던 청년. 한번 왕실 기사단으로 임명된 적이 있지만 틀에 짜인 생활이 싫어서 자격을 버리고 모험자가 되었다. 성기사가 되기 전에 그만두었기 때문에 사용하는 무기는 창이다. 모험자가 된 그이지만 정의감 넘치는 성격은 변하지 않았다. 게임에서는 주점이나 무기점에 나타난다. 스타트 직후부터 고용할 수 있으며 발이 느리고 마법에 약하며 임금이 비싼 것이 흠.

크라이스 쿨 Kreis Kuhl クライス

17세, 170cm, 55Kg, Lv2

12년전 시그잘왕국은 근접국인 돔하이드 왕국과 전쟁을 벌였었다. 결국 어느쪽도 승리하지 못하고 왕국 빈트의 중재로 화해하게 되었다. 지금은 평화가 찾아온 듯 하지만 전쟁의 상처는 아직도 남아 있다. 루웬도 역시 그 전쟁의 피해자중 한명이었다. 그는 고향인 바이첸이 돔하이드 왕국에게 멸망당하고 양친과 떨어지게 되자 여행을 떠나 잘부르그까지 오게 되었다. 게임에서는 주점 비상정에서 만날 수 있다. 임금이 싸고 게임 서반부터 등장하기 때문에 꽤 도움이 되는 존재.

쿠겔 리히터 Kugel Richter クーゲル

45세, 175cm, 78Kg, Lv14

임기가 끝나 왕실 기사단에서 퇴역한 중년. 하지만 아직 그 실력이 충출한건지 평화로운 생활로 돌아간 것이 싫은 것인지 모험자가 되었다. 긴 시간 기사로써 근무하였기 때문에 전투실력은 높지만 마지막까지 성기사가 되지 못하여 사용하는 무기는 창이다. 또한 그는 주점의 마스터 디오 셴크의 동생이기도 하다. 게임에서는 주점이나 무기점에 나타난다. 하렛슈처럼 스타트 직후부터 고용할 수 있다. 하렛슈보다 공격력이 강하고 같은 필살기를 가지고 있지만 느리고 마법에 약하다.

루웬 휘르닐 Ruven Filnir ルーウェン

17세, 170cm, 66Kg, Lv6

12년전 시그잘왕국은 근접국인 돔하이드 왕국과 전쟁을 벌였었다. 결국 어느쪽도 승리하지 못하고 왕국 빈트의 중재로 화해하게 되었다. 지금은 평화가 찾아온 듯 하지만 전쟁의 상처는 아직도 남아있다. 루웬도 역시 그 전쟁의 피해자중 한명이었다. 고향인 바이첸은 돔하이드 왕국에게 멸망하여 그때 그는 양친과 떨어지게 되었다. 그는 여행을 떠나 잘부르그까지 오게 되었다. 게임에서는 주점 비상정에서 만날 수 있다. 임금이 싸고 게임 서반부터 등장하기 때문에 꽤 도움이 되는 존재.

나타리에 코데리아 Natalie Kohdelia ナタリエ

16세, 158cm, 51Kg, Lv5

자유분방한 모험자가 되고 싶어서 가출한 소녀. 실력에는 자신이 있지만 외관상으로 나이가 어려보이기 때문에 그녀를 고용하는 고용주도 거의 없어서 모험자로써 살아가기 힘들어 졌다. 결국 할 일이 없어진 그녀는 민첩성을 이용해 귀족의 집에 숨어들어 고가의 보물을 훔쳐내게 되었다. 잘부르그의 밤을 공포로 떨게 하는 여도적 데어 히멜. 그녀의 정체는 바로 이것이다. 게임에서도 역시 도적으로 등장한다. 마리가 운좋게 그녀를 잡게 되며 그후 모험자로써 그녀를 고용할 수 있게 된다. 체력과 공격력이 적기 때문에 별로 도움이 되지 않지만 빠른 몸놀림은 사용할 만 하다.

뮤 섹스탄스 My Sextans ミュー

20세, 160cm, 52Kg, Lv7

대륙의 남방에서 흘러들어온 모험가. 모험을 계속하며 잘부르그까지 왔다는 제대로 된 모험가이다. 남방에서 자라났기 때문에 분위기나 복장 등이 잘부르그의 사람들과 다르다. 항상 아무런 생각없이 바보처럼 있기 때문에 특별히 무슨 목적을 가지고 있는지 알 수 없으며 잘부르그에 오기까지 무엇을 했는지도 알 수 없다. 게임에선 주점이나 무기점에서 등장하며 스타트 직후부터 고용할 수 있다. 능력은 평균적이며 빠르고 방어력이 높기 때문에 쓸 만하다. 하지만 이렇다 할 결정타가 없기 때문에 게임 종반에서는 조금 밀리는 위치에 서게 된다.

디오 센크 Dio Schenk ディオ

46세, 175cm, 79Kg.

주점 비상정의 마스터. 무기점의 아저씨처럼 전에는 모험자였지만 현재는 그 경험을 살려 모험자들을 위한 주점을 열고 있다. 모험자 쿠겔의 형이기도 하다.
또한 그에게는 딸인 플레아가 있다. 하지만 점점 플레아가 아름다워 지자 주점을 어슬렁 거리는 남자들이 많아지는 것을 두려워 하고 있다. 게임에서는 주점의 마스터로써 말로네에게 이것저것 의뢰를 제공하며 이야기상에는 큰 관여가 없지만 제일 많이 만나게 되는 아저씨이다.

무기점 아저씨

38세, 175cm, 86Kg.

예전에는 모험자로써 나라안을 여행하던 사나이. 지금은 무기점을 경영하고 있다. 모험자나 마을의 병사를 상대로 무기를 팔고 있다. 건장한 육체와 엄격해 보이는 외관과는 달리 바보같은 면을 보이기도 한다. 별로 이야기에는 관련을 가지지 않지만 대머리라는 한가지의 고민을 가지고 있다. 게임에서는 유일하게 이름을 가지고 있지 않다.

플레아 센크 Flea Schenk

20세, 162cm, 51Kg.

주점의 마스터 디오의 딸. 주점이라는 시끄러운 곳에서 길러진 탓인지. 조그만 일로는 동요하지 않는 침착한 성격을 가지고 있다. 조용하고 어른스럽고 귀엽기 때문에 주점의 꽃이지만 모험자들이 손을 대는 것을 두려워한 아버지때문에 거의 주점에 모습을 보이지 않는다. 게임에서는 가끔씩 카운터에서 그녀를 볼 수 있다.

요정족의 장로

??세, ??cm, ??Kg

요정족의 장로. 보기에는 80대의 노인이지만 실제로는 잘부르그가 생길 때부터 살아왔다. 이 근처 지대의 역사를 변함없이 보고 있는 살아있는 역사적 존재이지만 요새는 건망증이 심해졌다. 게임에서는 요정의 숲에서 만날 수 있으며 요정을 고용하기 위해 만나 볼 필요가 있다.

아우라 쿨 Aula Kuhl アウラ

24세, 157cm, 46Kg

아카데미의 상점을 경영하고 있는 여성. 제1기 졸업생이다. 뛰어난 재능이 없지만 졸업은 했으므로 말로네보단 실력이 있다고 볼 수 있다. 지적으로 침착한 성격은 아카데미에 재학중일때는 장점이었지만 이렇게 상점을 경영할 때는 물건을 파는데 눈에 띄지 않아 단점이 되고 있다. 이름에서 알 수 있듯이 그녀는 크라이스의 누나이기도 하다.

기본시스템

화면의 구성

▶ 붉은 글자는 년차 5년까지 있다.
▶ 흑색 글자는 월일. 일개월은 30일이며 요일은 존재하지 않는다. 5년 8/30이 되면 게임이 끝난다.
▶ 소지금
▶ 마리가 맡고 있는 의뢰의 수.
▶ 고용하고 있는 용병의 수. 그 오른쪽에 요정의 수도 생기게 된다.

조작법

방향키	이동이나 커맨드의 선택. 아이템 개수의 증감 등에 사용
× 버튼	커맨드의 캔슬. 이동시 누르고 있으면 속도증가
○ 버튼	커맨드의 결정

메인커맨드

아트리에에서 결정 버튼을 누르면 메뉴 커맨드 4가지가 나온다. 스테터스 아이템 스케쥴 시스템의 4가지이다.

스테터스

마리와 모험이 된 동료들의 능력치를 확인할 수 있다. 패러미터와 그래프로써 확인할 수 있으며 결정 버튼을 누르면 무기나 아이템을 확인할 수 있다. 방향키의 좌우로 캐릭터를 바꿀수 있다. 각 패러미터는 다음과 같다.

LV	캐릭터의 종합 레벨을 표시한다.
HP	캐릭터의 체력을 표시한다. 현재치/최대치를 나타내며 0이되면 전투불능이 된다. HP는 매일 조금씩 회복되며 회복 아이템을 사용하면 확실하게 많은 수치가 회복된다.
MP	캐릭터의 정신력을 표시한다. /현재치/최대치를 나타내며 아이템을 사용하면 MP가 소모된다. 마리의 경우 아이템을 만들 때도 사용된다. MP역시 매일 회복되며 회복 아이템이 효과적이다.
물리공(物理攻)	전투시의 물리공격력
물리방(物理防)	전투시의 물리방어력
마법공(魔法攻)	전투시의 아이템이나 특수마법의 공격력
마법방(魔法防)	적의 특수공격에 대한 방어력
민첩성(素早さ)	캐릭터의 민첩성을 나타내며 높으면 행동이 빨라진다.
피로(疲労)	마리만이 가지고 있는 패러미터로 아이템 작성이 늘어나며 피로가 쌓이면 성공률이 떨어진다. 매일 조금씩 회복된다.
우호도(友好度)	모험자만이 가지고 있는 패러미터로 마리와 사이가 어느정도인지 나타낸다. 이것이 높으면 이벤트가 발생하기 쉽고 임금이 싸진다.
경험치(經驗値)	적을 물리치거나 모험을 하거나 이벤트를 겪으면 늘어난다. 일정치 모으면 레벨이 올라간다. 마리는 아이템을 만들어도 올라가지만 지식 수치보다 높게 모을 수 없다.
지식(知識)	마리만의 패러미터로 책을 읽거나 소문을 듣거나 아이템을 만들 때 올라간다.
명성(名聲)	마리만의 패러미터로 의뢰를 해결하거나 이벤트에 의해 늘어간다

장비리스트

1. 장비하고 있는 무기로 캐릭터마다 계통이 있다. 새로운 무기를 장비하면 그때까지의 무기는 장비를 풀게 된다.

2. 장비하고 있는 방어구. 그림에서는 현재 아무것도 장비하지 않은 것으로 되어 있다.

3. 아래로 7칸은 장비하게 되는 아이템을 표시한다. 한종류에 99개까지 장비할 수 있다.

아이콘

번개 전투시 적 1명을 공격할 수 있다

번개 2발 전투시 적 전체를 공격할 수 있다

나뭇잎 HP나 MP를 회복하는 아이템

나뭇잎 3장 우리편 전체의 HP나 MP를 회복하는 아이템

육망성 전투시의 우리편 또는 적한명에게 특수 효과를 나타낸다

팔망성 전투시 우리편 또는 적전체에게 특수 효과를 나타낸다

UP 아이템에 의해 능력치가 대폭 향상된다

천칭 아이템 조합 등에 사용되는 도구

왓펜 특수 아이템

마리얼굴 마리가 만드는 방법을 알고 있는 아이템

아이템

게임에 등장하는 아이템 리스트를 볼 수 있다. 화면내의 아이콘 적 청 녹 백의 4종류는 그 아이템의 속성을 나타낸다. 또한 그 아래로 이름과 가지고 있는 수가 표시된다. 방향키로 아이템을 선택하고 결정 버튼을 누르면 아이템 메뉴가 나타난다. 메뉴는 모두 4가지로 작성 사용 장비 도감이다.

작성(作成)	선택한 아이템을 만든다
사용하다(使う)	선택한 아이템을 사용한다. 누구에게 사용할지 선택한 후 결정 버튼을 누르면 된다.
장비(装備)	이곳에서 장비하면 마을 밖으로 가지고 나갈 수 있게 된다. 아이템을 고른 후 누가 장비할지를 결정하게 된다. 한 명당 7개씩 한종류에 99개까지 장비 가능하며 가지고 있지않은 아이템은 장비할 수 있지만 사용하지는 못한다.
도감(鑑)	마리가 아이템을 만들어 가면 도감이 완성되어 간다. 여기서는 아이템의 자세한 내용을 확인할 수 있다. 속성에 따라 표식이 되어 있으며 방향키 좌우로 1번호씩 상하로 속성사이를 오갈 수 있다.

스케쥴 スケジュール

쉬다(休む)	마리를 쉬게 한다. HP, MP가 늘어나고 피로도가 회복된다. 날짜를 빨리 보내고 싶을때에도 사용된다
의뢰내용(依頼内容)	주점 등에서 받은 의뢰 내용을 확인할 수 있다. 작성 아이템의 경우 결정 버튼을 누르면 작성할 수 있게 된다
모험자해임(冒険者解雇)	고용하고 있는 모험자를 해임할 수 있다
무구장비(武具装備)	현재 장비중이거나 남아있는 무구의 장비를 하거나 풀 수 있다
요정(妖精)	이벤트를 통해 요정의 팔찌를 얻은 후 고용할 수 있는 여러 가지 요정들을 이용해 아이템의 채집이나 작성을 보조받을 수 있다. 확실하게 지시하지 않으면 일해주지 않으므로 주의가 필요하다.

도감

❶ 아이템의 이름을 알게 되었을 때 표시된다.
❷ 아이템을 손에 넣었을 때 표시된다.
❸ 아이템의 제조법을 알았을 때 표시된다.

1. No.
2. 아이템명
3. 아이템 속성
4. 아이템레벨
5. 표시
6. 마리가 쓴 아이템의 해설문
7. 만들기 위한 목표레벨
8. 1개 만들 때 필요한 MP
9. 1개 만들 때 필요한 날짜
10. 만들기 위해 필요한 재료
11. 만들기 위해 필요한 도구
12. 일러스트

시스템

게임 중에 세이브 로드 등을 할 수 있다.

세이브(セーブ)	한 개의 메모리 카드에 3개의 세이브 파일을 만들 수 있다
로드(ロード)	로드하여 게임을 다시 시작할 수 있다
콘피그(コンフィグ)	게임내의 각종 설정이 달라진다

속성

적(赤) 이미지는 화염. 폭탄 등의 불에 관계된 것이 많으며 전투에서 공격용으로 사용되는 일이 많다.

청(青) 이미지는 물로써 물약 같은 물에 관계된 것이 많지만 전투에서는 회복 아이템으로 사용된다.

녹(緑) 이미지는 나무. 나무나 풀 꽃 등에 관련된 것이 많으며 전투에서는 거의 사용되지 않는다.

백(白) 이미지는 바람. 분말 등의 형태가 없는 것이 많으며 전투에서는 보조용으로 사용된다.

잘부르그 마을

아뜨리에를 나서면 갈 수 있는 곳이 표시된다. 가고 싶은 곳을 선택한 뒤 결정 버튼을 누르면 OK 마을 밖으로 나가거나 아뜨리에로 돌아오면 하루가 소모된다.

아뜨리에 (工房)

아뜨리에 내에서는 기본적으로 메뉴를 실행할 수 있다. 또한 이곳 저곳을 다니며 결정 버튼을 누르다 보면 몇가지 다른점을 보게 된다. 우선 서재를 조사하면 마리의 아이템 도감을 볼 수 있으며 서재 옆에 있는 벽지에는 인그리드의 메시지를 확인할 수 있다. 하지만 일본어를 모르면 별로 도움이 되지 않는다. 밖으로 나가려면 문으로 가면 된다. 모험자들의 호감도가 올라가면 직접 의뢰를 부탁하러 오는 경우가 있다.

요정

아이템 레벨 3의 아

이템을 한 개 이상 가지고 10일을 지내면 발생하는 이벤트인 '새로운 만남'에서 폭스에게 받은 아이템 요정의 팔찌를 가지고 있으면 요정의 숲으로 갈 수 있다. 요정의 숲에서는 용병과 비슷한 요정들을 고용할 수 있다. 요정들은 일정의 은화를 지불하면 아이템 작성이나 재료채집 등을 대신 수행해 준다. 요정의 경우 임금이 비쌀수록 수행능력이 높고 작업의 속도가 빠르다. 임금은 매월 자동적으로 지급되며 돈이 떨어지면 요정들은 숲으로 돌아가 버린다. 최고 7명까지 고용할 수 있지만 한 번에 한명씩 밖에 고용할 수 없으므로 요정의 숲에 자주 가야 할 것이다. 요정들에게는 간단한 재료나 간단한 아이템의 합성 등을 시키는 것이 좋다. 요정들을 부리는 명령어는 다음과 같다.

채집작업(採集作業)
요정들을 마을밖으로 보내 아이템을 얻어온다
작성작업(作成作業)
요정들에게 합성을 시킨다
돌려보내다(森へ歸す)
되돌려 보낸다
놀게한다(遊ばせる)
아뜨리에 내에서 돌아다니게 해 둔다

요정의 등급과 임금

요정들은 입고 있는 옷에 따라 8등급으로 나뉘어 진다. 이것은 색의 차이뿐만이 아니라 행동 능력에도 차이를 보여준다. 표를 보면 알겠지만 등급에 따라 마리의 능력의 1/?의 속도로 일을 처리할 수 있는 것이다. 하지만 능력이 좋을수록 임금이 비싸므로 서반에는 중간 레벨정도의 요정들을 사용해야 할 것이다. 재료가 떨어져서 조합이 불가능해진 요정은 놀게 되므로 다른 것들을 지정해 주자. 등급과 임금은 다음과 같다.

비상정(飛翔亭)

모험자들이 드나든다는 술집. 마스터와 이야기하면 의뢰를 받거나 소문을 들을 수 있다. 주점 내의 사람들에게서는 정보를 들을 수 있으며 용병의 고용이나 그들에게서의 의뢰도 받을 수 있다. 벽에 걸려있는 벽지 또한 체크 요소. 마스터에게 이야기를 걸면 기본적으로 의뢰를들 는다(依頼を聞く)와 소문(うわさ話) 의뢰해결(依頼を終了)의 3가지 명령어를 사용할 수 있으며 모험자의 경우 이야기(世間話)나 고용(やとう)를 사용할 수 있다. 의뢰내용은 10일에 한 번씩 바뀌므로 이것을 잘 활용하자.

의뢰

마스터에게서 의뢰를 듣는다를 선택하면 현재 있는 의뢰내용이 나온다. 의뢰 내용은 크게 ??의 작성(作成)과 ??의 입수(入手)의 두가지가 있는데 입수는 밖에서 구해 오는 것이며 작성은 조합하여 만들어야 하는 것이다. 보통 3개정도 표시되며 아이템의 이름과 몇 개를 구해와야 하는지 그리고 오른편에 보수와 의뢰인 기한이 표시된다. 이것을 잘 외어 두어야지 쓸데없이 명성도를 깎지 않게 된다. 맡고 싶은 의뢰를 선택하면 3가지 명령이 나오는데 첫 번째는 '하겠다(やる)' 두 번째는 '아니오' 세 번째는 '아이템에 대한 지식을 보다' 이다. 이 세 번째 명령을 선택하면 목적 아이템을 현재 몇개 가지고 있느냐와 마리가 만들거나 손에 넣은 적이 있느냐에 대한 말이 아래줄에 나타난다. 만약 이름을 알고 있다면 '名前を知っている' 만들 줄 안다면 '作ったことがある' 손에 넣은 적이 있다면 '手に入れたことがある'라고 표시됩니다. 그 외에도 다른 것이 표시되는 경우도 있는데 이때는 만들 수 없거나 들어본 적도 없는 것 등이므로 절대 의뢰를 받으면 안된다. 위의 3가지인 경우에도 현재 가지고 있지 않거나 재료가 없을 경우 맡지 않는 것이 좋다. 경우에 따라서는 모험가들이 아뜨리에로 찾아와 의뢰하는 경우도 있다.

용병의 고용

게임에 등장하는 용병은 모두 10명으로 비상정이나 무기점 아카데미에서 만날 수 있다. 말을 건 후 'やとう'를 선택해서 상대가 승낙하면 OK. 캐릭터의 호감도가 높을수록 성공 확률도 높으며 계속해서 설득하면 대부분의 캐릭터가 동료로 된다.

동료가 되면 마을 밖으로 나갈때마다 일당을 주어야 한다. 엔델크다 나타리아 등의 캐릭터는 특정 이벤트가 없으면 동료가 되지 않으므로 주의. 보통 쿠겔 엔델크 하레슈 등이 효과적인 동료이지만 이벤트를 위해서라면 다른 동료들도 많이 고용해야 한다. 캐릭터들에게는 필살기가 있어서 전투를 유리하게 이끌 수 있으며 레벨이 25가 되면 필살기가 파워업 한다. 대신 필살기를 사용하면 1턴을 쉬어야 한다. 특히 시아의 레벨25 필살기는 매우 강력하다. 참고로 캐릭터들의 초기 능력치는 다음과 같다.

우호도

이것은 캐릭터들와 마리의 신뢰관계를 표시한다.

우호도가 극단으로 적다 해도 마리의 연구에 문제가 생기는 것은 아니지만 올려 두어서 손해는 없다. 우호도가 높으면 해임해도 다시 동료가 되기 쉬우며 임금도 싸진다. 개인적인 의뢰를 가지고 오는 확률도 높아지므로 보수를 얻고 이것을 해결하면 더욱 우호도를 높일 수 있다. 우호도의 기본치를 0이라 보고 우호도가 1 올라갈 때마다 기본치에서 0.5%씩 임금이 싸진다. 즉 우호도가 100이 되면 임금이 기본치의 반값이 되는 것이다.

우호도는 모험에서 돌아왔을 때 1씩 상승하고 마리가 의뢰를 수행해 주거나 이벤트가 발생할 때 많이 올라간다. 하지만 전투에서 패배하거나 임무를 완수하지 못하면 내려갈 때도 있으므로 주의하자.

무기점(武器屋)

무기점에서는 무구를 매매할 수 있으며 주점처럼 모험가들을 만날 수 있다.

마스터와 이야기하면 무기를 사거나 팔 수 있으며 돌아다니고 있는 모험가들에게서는 비상정에서와 같은 명령어를 사용할 수 있다. 이곳의 벽지에도 무언가가 적혀

색	임금(월)	수행능력
흑(黑)	20	마리의 1/7의 속도로 채집작업만 한다
차(茶)	60	마리의 1/7의 속도로 작업한다
적(赤)	100	마리의 1/6의 속도로 작업한다
등(橙)	140	마리의 1/5의 속도로 작업한다
황(黃)	180	마리의 1/4의 속도로 작업한다
녹(綠)	220	마리의 1/3의 속도로 작업한다
청(靑)	260	마리의 1/2의 속도로 작업한다
감(紺)	300	마리와 같은 속도로 작업한다

이름	LV	경험치	HP	MP	물공	물방	마공	마방	민첩	호감	고용비
시아	0	0	45	38	4	3	10	8	15	95	0
엔델크	19	1955	280	54	37	29	10	3	55	32	400
키리	13	1374	135	80	23	16	14	10	36	45	150
크라이스	2	200	57	76	6	5	26	18	16	36	0
루웬	6	603	88	35	15	11	6	5	26	55	60
하렛슈	9	922	110	25	22	16	4	3	29	50	120
쿠겔	14	1404	156	30	26	17	5	2	32	50	140
슈바르베	10	1085	127	30	21	14	7	3	43	35	240
나타리아	5	548	79	41	15	9	8	4	50	38	160
뮤	7	730	86	48	17	12	7	6	28	50	80

PLAY STATION

이름	가격	이름	가격
단검	75	나무지팡이	75
넓은날검	300	그라센의지팡이	1900
장검	875	전설의지팡이	15000
그라센의검	2000	모험자의옷	40
긴창	200	가죽갑옷	225
즈후타프창	500	프레이트	750
그라센의창	2000	그라센갑옷	2500
털이개	750	고급털이개	750

있다. 무기점 메뉴는 위와 같다.

아카데미 (アカデミー)

아이템이나 참고서적 등을 살 수 있다. 처음엔 안으로 들어갈 수 없지만 이벤트를 통해 안으로 들어가 많은 곳을 돌아다닐 수 있게된다. 다른 곳과 마찬가지로 벽지에 무언가 쓰여져 있다. 팔고 있는 아이템은 다음과 같다. 이곳에서도 물건을 팔 수 있지만 정해진 5가지이며 이것은 10일마다 변하게 된다. 팔고 있는 아이템은 다음과 같으며 명성치에 따라 갈 수 있는곳도 소개해 놓겠다.

기재	가격	재료	가격	참고서	가격
램프	880	별의조각	50	초등연금술강좌	300
원심분리기	900	축복의와인	14	중등연금술강좌	800
여과기	200	시금치	10	고등연금술강좌	1200
바구니	240	대나무	14	세계의약초사전	1500
천칭	800	성게	20	건강이최고!	1500
유리기구	1000	마법의 풀	18	화약의구성	1500
분쇄그릇	500	즈후타프창의 풀	12		
쥐덫	160	소금	40		

도서관

마리의 레벨이 8 이상 명성치가 150일 때 들어갈 수 있는 도서관. 여기서는 8종류의 참고서를 볼 수 있다.

비밀의 도서관

명성치가 400 이상이 되었을 때 아카데미에 가면 도르니에를 만나게 된다. 이때 도서관의 안쪽을 조사하면 비밀도서관에 갈 수 있게 된다.

연구실

도서관과는 다른 문쪽으로 가면 '지금은 용무가 없다(今は用事はない)'라고 표시되는 연구실. 하지만 이곳에는 영원히 들어가지 못한다고 한다…

반액 특별 세일

이벤트 편에도 나오지만 매년 3월 8, 9일에는 바겐세일을 한다. 이 2일 동안에는 모든 것이 반값. 재료를 구하거나 참고서를 사려면 이때 잔뜩 사도록 하자.

성 (城)

국왕이 살고 있는 성. 보통 때는 일반 시민인 말로네가 들어갈 수 없다. 5월 23일 시아와 국왕탄생회에 가면 왕자로부터 통행허가증을 얻게되고 그 이후에는 왕을 접견할 수 있다. 왕을 접견하게 되면 지력이 5가 올라가며 엔델크를 동료로 할 수 있게 된다.

시아의 집 (シアの家)

시아의 집은 보통때 표시되지 않기 때문에 갈 수 없다. 하지만 시아가 병 때문에 쓰러지는 이벤트인 '우정은 무엇보다도 진하다'가 발생되면 갈 수 있다. 시아가 쓰러지는 것은 가슴아프지만 '에리키실제'과 '요정의 눈물'을 손에 넣기 위해 봐야 한다.

커다란 나무 (でっかい木)

보통때는 없지만 이벤트에 따라 갈 수 있게 된다. 요정의 나무라고 불리고 있으며 때때로 밤이 되면 마리를 부르는 소리가 들린다고 한다.

중앙광장 (中央廣場)

매년 8월 15일에는 여름 축제가 있다. 6월 28~30일 사이에는 시장이 열린다. 이때만 갈 수 있다.

외문 (外門)

마을 밖으로 나갈 때 들러야 하는 장소. 여기서 이동할 곳을 결정하게 된다. 그때 걸리는 날자수와 비용 등이 표시된다. 비상정에서 소문을 들을 때마다 갈 수 있는 곳이 늘어난다.

마을밖여행

외문을 통해 마을 밖으로 나오면 마리는 목적지를 향해 가게 된다. 가는 도중에 빨간점 한 개마다 하루가 소비되며 어느 때라도 결정 버튼을 누르면 메뉴가 등장한다. 메뉴에서는 아이템의 사용이나 스테터스 화면을 확인할 수 있고 대열(たいれい)를 선택하면 파티의 대열을 바꿀 수도 있다. 목적지에 도착하면 채집 활동을 개시하고 하루마다 명령어를 고를 수 있다. 그 명령어는 다음과 같다.

명령어	설명
하루 더(もう1日)	하루 더 채집활동을 한다
캠프(キャンプ)	아이템 스테터스 대열의 명령 수행
돌아가다(もどる)	아트리에로 돌아간다

먼곳에 갈수록 오래남아 채집하는 것이 유리하지만 그만큼 적과 만날 확률도 높아진다. 갈수 있는 지역과 입수 아이템 등장 몬스터 오가는데 걸리는 날짜 등은 다음과 같다.

지역명	날 짜
그 림	
주요 입수 아이템	
주요 등장 몬스터	
특 징	

근처의숲(近くの森)	1일
즈후타프창의 풀, 뉴즈, 도깨비버섯, 성게, 돈켈하이트(6/18), 마법의 풀	
늑대(オオカミ)	
처음부터 갈 수 있는 곳으로 잘부르그 근처의 숲. 늑대는 요주의.	

헤벨호수(ヘーベル湖)	4일
헤벨호수의 물, 즈후타프초, 호광의 결정(겨울), 마법의 풀, 미스티카	
푸니푸니(ぷにぷに)	
처음부터 갈 수 있는 곳으로 적도 약하므로 모험자가 있다면 쉽게 갈 수 있다. 요정을 보내자.	

엘핀동굴(エルフィン洞窟)	6일
코메트원석, 페스트, 지저호의 적하물, 카노네암, 알베리히(가을-겨울)	
사마귀(ナマキリ)	
주점에서 소문을 들으면 (비란트산을 두 번이상 선택하면 된다) 갈 수 있다.	

메디아의숲(メディアの森)	8일
요정의날개(추-동), 뉴즈 대나무(춘-하), 야도쿠버섯, 성게, 벌집, 쓴사과	
뱀여인(蛇女)	
주점에서 소문을 들으면(근처의 숲을 두 번이상 선택하면 된다) 갈 수 있게 된다.	

비란트산(ヴィラント山)	12일
황금색바위, 그라센광석, 카노네암, 코메트원석	
가고일(ガゴイル) BOSS 후란프파일(フランプファイル)	
처음부터 갈 수 있지만 몬스터가 강하므로 성장한후 가자. 토벌대가 출정한뒤가 찬스	

요정의숲(妖精の森)	8일
요정을 고용할 수 있다	
없다	
이벤트 새로운 만남에서 아이템 요정의 팔찌를 얻은후 갈 수 있다.	

마이어동굴(マイヤー洞窟)	8일
없다	
도적(盜賊)BOSS 슈바르베(シュワルベ)	
술집의 소문에서 정보입수후 갈 수 있는 슈바르베의 도적아지트	

스톤델폭포(ストンデルの瀑)	12일
미스티카, 간슈의 가지, 레전석, 금색의 고기, 폭포의 물방울	
푸니푸니 BOSS 빌벨(ヴィルベル)	
주점에서 소문을 듣고 갈 수 있다. 적은 강하지 않지만 보스에 주의할 것	

에어폴크성(エアフォルクの城)	8일
없음	
2F/푸니푸니 3F/엘프 4F/사마귀 5F/가고일 6F/화렌	
주점의 소문에서 (명성치300이상) 듣고 갈 수 있다. 보스가 매우 강력하므로 요주의.	

벨젠부르그성(ベルゼンブルグ城)	18일
백은의 검 리히터헤르츠 드라이챠크 백은의 갑옷 아무르페다	
없음	
주점의 주정뱅이한테 들을 수 있다. 특정 조건을 해결했다면 35%의 확률로 아이템 입수	

전투

마을 밖을 걷다 보면 적을 만나는 경우가 있다. 장소에 따라 나오는 적이 틀리며 적을 이기면 경험치를 얻지만 지면 아이템을 빼앗기게 된다. 전투는 민첩한 캐릭터 순으로 진행되며 커맨드는 공격(こうげき) 방어(ぼうぎょ) 아이템(アイテム) 필살(ひっさつ) 대열(たいれつ) 도망(にげる)의 6가지가 있다.

공격
어떤 적을 공격할 지 정한 후 결정 버튼을 누르면 가능. 무기가 없으면 커맨드 사용불가
방어
다음 턴까지 방어. 데미지가 적어진다.
아이템
장비하고 있는 아이템을 사용
필살
캐릭터 고유의 필살기를 사용. 마리는 이벤트 후에만 사용가능
대열
자신의 위치를 바꿀 수 있다
도망
모두 도망간다. 성공률은 적의 민첩성에 의해 변한다

상태변화

적의 특수한 공격이나 일부 아이템에 의해 캐릭터의 상태가 변한다. 그 표시와 효과는 다음과 같다.

수면

잠을 자기 때문에 행동이 불가능하다. 자연적으로 잠을 깨는 경우가 있으며 적의 공격을 받으면 대부분 일어난다.

마비

몸이 말을 듣지 않는 상태. 아이템이나 필살 커맨드를 사용하지 못하며 행동이 둔해지고 순번이 늦어진다. 자연히 회복되는 경우도 있다.

독

독이 퍼져 있는 상태이다. 3에서 차례차례 1씩 카운트되어 0이 되면 사망하게 된다.

아이템의 조합

아이템을 만들기 위해서는 어떻게 해야 하는지 자세히 알아보자. 우선 아이템을 만들기 위해서는 배경지식이 필요한데 이것은 대부분 참고자료에서 얻을 수 있다. 그후 메인메뉴의 아이템에 들어가면 아이템 리스트가 나오는데 여기서 마리의 얼굴이 표시되어 있는 아이템이 마리가 만들 수 있는 아이템 이다. 검은색 이름으로 되어있는 아이템은 채집전용 아이템으로 조합할 수 없다. 아이템의 조합을 순서대로 정리해 보면 다음과 같다. 의뢰를 받지 않고 조합을 하고 싶다면 4번부터 수행하면 된다.

의뢰를 받는다

의뢰는 비상정이나 모험가들에게서 받을 수 있다. 만들 수 있는지 확인하고 의뢰를 받자.

아이템에 관한 서적을 얻는다

아이템에 대한 지식이 부족하면 조합이 불가능하므로 지식을 얻어야 한다. 이것은 참고서를 사서 보거나 아카데미에서 책을 읽어야 하면 된다.

PLAY STATION

재료를 입수한다

의뢰를 받고 필요한 재료를 알았다면 재료와 도구를 모아야 한다. 간단한 재료나 도구는 아카데미에서 팔고 있으며 만약 없다면 재료를 자주 채집할 수 있는 곳으로 가서 모아와야 한다. 이때 남은 기한과 채집소요일 조합 소요일을 잘 계산해 봐야 한다.

만들고 싶은 아이템은?

재료와 도구가 모아졌다면 아뜨리에로 와서 아이템이나 스케줄 화면으로 들어가 조합하고 싶은 아이템을 결정하게 된다.

만들고 싶은 수는?

만들고 싶은 개수를 정한다. 의뢰기한이 얼마 남지 않았거나 재료가 부족할 것 같다면 적게 만들어야 한다. 재료가 없다면 아이콘이 점멸한다.

도구는 필요한가?

도구가 필요한 경우 도구도 표시된다. 도구가 없다면 아이콘이 점멸한다. 도구가 없어도 조합은 가능하지만 그만큼 확률이 떨어진다.

최종결정

마지막으로 걸리는 날자와 MP 성공률이 나온다. 80%이상이라면 거의 성공한다. 성공률이 낮은 경우에는 피로를 줄이거나 적게 만드는 것이 좋다.

완성

날짜가 지나고 성공 여부가 결정된다. 아이템 도감의 레벨보다 마리의 레벨이 낮거나 피로가 쌓였거나 도구가 없을 경우 실패하기 쉽게 된다.

Data Of Atelier Marie

아이템 LIST

게임 중에는 모두 100가지의 아이템이 등장하게 된다. 이 게임에서의 아이템은 단순한 효과를 지닌 것이 아닌 조합에 이용 등의 복잡한 요소를 많이 가지고 있으므로 매우 중요하다. 여기서는 100가지 아이템을 5속성으로 나누어 완벽하게 게재하였다. 원래는 아이템 도감을 모아가고 찾아가면서 게임을 즐겨야 하지만 일어를 모르는 독자나 외우기 싫어하는 독자를 위한 것이다. 표의 견본은 옆과 같다.

<table>
<tr><td>1</td><td colspan="4">2</td><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="6">6</td></tr>
<tr><td colspan="7">7</td></tr>
<tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td colspan="2">13</td></tr>
<tr><td>14</td><td colspan="6">15</td></tr>
</table>

1 아이템 번호
2 아이템명(일본어명)
3 아이템 레벨 - 레벨이 높을수록 만들기 어렵고 경험치도 많다
4 아이콘 - 아이템의 사용 여부를 나타내며 기본 편을 BASIC 편을 참조하자
5 아이템 그래픽
6 마리의 아이템 코멘트나 설명
7 아이템 조합시 필요한 것과 그 개수 열 개를 만들 때를 기본으로 삼았으므로 한 개를 만들 때는 수치를 10으로 나누자 소수점은 무조건 올림
8 아이템 조합시 필요한 도구 작성하는 아이템이 아닌 경우 입수 방법이나 입수 장소가 표기
9 판매가격
10 매각가격
11 아이템을 만들기 위해 이상적인 마리의 레벨
12 아이템을 만들기 위해 필요한 MP
13 아이템을 만들기 위해 필요한 날짜 역시 10개를 만들 때를 기본으로 한 것 한 개를 만들 때는 10으로 나누자. 소수점은 무조건 올림
14 그 아이템의 이름을 알 수 있는 조건
15 그 아이템을 작성할 수 있게 되는 조건 또한 완벽한 지식을 얻기 위한 조건

적의 속성

적의 속성은 불의 속성을 대표하여 전부 22종류가 있다. 프람이나 크라프트 등의 전투시에 공격에 사용되는 것이 많다.

<table>
<tr><td>1</td><td colspan="4">카노네암(カノーネ岩)</td><td>0</td><td>번개</td></tr>
<tr><td colspan="7">'비란트산에 많이 굴러다니고 있는 바위. 불을 붙이면 멋대로 타버리므로 위험' 적1명에 약위력의 마법공격 소비MP3</td></tr>
<tr><td colspan="7">비란트산 부근지대에서 입수가능</td></tr>
<tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td colspan="2">-</td></tr>
<tr><td>초급연금술강좌 화약의 구성</td><td colspan="6">나와 폭탄</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>2</td><td colspan="4">지저호의적하물(地低湖の溜まり)</td><td>0</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="7">'엘핀동굴의 속에 고여있는 은색의 물. 마시기엔 조금 무리일까?' 액화용제를 만들 때 필요</td></tr>
<tr><td colspan="7">엘핀동굴의 속에서 입수가능</td></tr>
<tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td colspan="2">-</td></tr>
<tr><td>중등연금술강좌</td><td colspan="6">어둠의 생물들</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>3</td><td colspan="4">코메트원석(コメート原石)</td><td>0</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="7">'혜성이라는 뜻의 보석. 원석은 별로이지만 연마하면 매우 아름다워'</td></tr>
<tr><td colspan="7">뷔란트산에서 자주 발견된다</td></tr>
<tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td colspan="2">-</td></tr>
<tr><td>화약의 구성</td><td colspan="6">-</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>4</td><td colspan="4">별의조각(星のかけら)</td><td>0</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="7">'아주 오래전 하늘에서 떨어져 내려온 별의 조각인 것 같다. 거짓말 같지만'</td></tr>
<tr><td colspan="7">대학 상점에서 판매</td></tr>
<tr><td>-</td><td>-</td><td>50</td><td>-</td><td>-</td><td colspan="2">-</td></tr>
<tr><td>초급연금술강좌</td><td colspan="6">만능백과 태양의신화</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>5</td><td colspan="4">화룡의 이빨(火龍の牙)</td><td>0</td><td>-</td></tr>
<tr><td colspan="7">'화룡 프란화일의 이빨. 이런 이에 씹히면 살아남지 못할 것 같아' 이벤트 남자의 약속 후편이 필요</td></tr>
<tr><td colspan="7">비란트산의 보스 화룡 프란화일을 쓰러트리면 가능</td></tr>
<tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td colspan="2">-</td></tr>
<tr><td>-</td><td colspan="6">-</td></tr>
</table>

6	그라센광석(グラセン鉱石)			0	-
철보다 가볍고 단단한 금속 그라센강의 지팡이 방패 검 창이 무기점에 입하하려면 이 금속을 일정수치 팔아야 한다					
지저호의적하물(地低湖の溜まり)					
-	450	-	-	-	-
고등연금술강좌	고등연금술강좌				

7	뉴즈(ニューズ)			0	번개
'충격을 주면 멋대로 날아가서 터지는 나무열매. 아마도 이렇게 해서 씨를 멀리 날리겠지' 적 1명에게 약한 물리공격 MP 3					
근처의 숲, 메디아의 숲에서 입수가능 도적을 쓰러트려도 입수가능					
-	-	-	-	-	-
초급연금술강좌	-				

8	화룡의혀(火龍の舌)			0	-
화룡 후람프 화일의 혀다. 뭐 좀 가엾기는 하지만 실험을 위해서야. 미안해. 궁극의 아이템인 현자의 돌을 만들기 위해 필요하거든.					
화룡 후람프 화일을 쓰러트리면 얻는다.					
-	-	-	-	-	-
-	-				

9	황금색의 바위(黄金色の岩)			0	-
비란트산에 잔뜩 떨어져 있는 돌. 알이 썩은 듯한 심한 냄새가 나.					
비란트 산에서 입수					
-	-	12	-	-	-
초급연금술강좌 화약의 조성	나와 폭탄				

10	불타는 모래(燃える砂)			1	-
카노네암석을 가루로 만든 것. 부술 때에는 폭발하지 않도록 조심하지 않으면…' 불의 속성 아이템을 만들 때 자주 사용되는 재료					
카노네암석×5					
분쇄그릇	50	-	6	1	5
중등연금술강좌	화약의 조성				

11	중화제-적-(中和濟-赤-)			1	-
불의 속성과 바람의 속성의 아이템을 섞는데 필요한 약. 중화제를 만들어 모아 두자.					
카노네암석×15					
-	-	-	6	1	4
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

12	프람(フラム)			2	번개
불타는 모래를 굳혀서 던질 수 있도록 만든 것. 화재가 일어나지 않도록 주의하자' 적1명에게 중위력의 마법공격 MP5					
불타는 모래×20 밀납×3					
분쇄그릇	-	120	6	4	6
고등연금술강좌	화약의 조성				

13	밀납(ロウ)			2	-
앙초같은것의 원재료가 된다. 프람이나 메가프람 용화용제를 만들데 필요.					
벌집×8 불타는모래×10 중화제(녹)×5					
원심분리기	-	-	6	4	6
처음부터 알고 있다	중등연금술강좌				

14	크라프트(クラフト)			2	번개
'뉴즈의 열매를 가공하여 만든 폭탄. 진동하면 금방 폭발하므로 조심해서 다루어야…' 적1명에 중위력의 물리공격 MP 5					
뉴즈×20					
분쇄그릇	-	140	6	3	-
-	-				

15	별의모래(星の砂)			2	-
별의 조각을 긴시간에 걸쳐 가루로 만든 것 왠지 신비적인 느낌!'					
별의조각×30					
원심분리기	-	200	12	3	50
중등연금술강좌 태양의 신비	만능백과				

16	태양의목걸이(太陽の首飾り)			3	-
'몸에 지니고 있는 것 만으로 따뜻함을 느낀다고할지 따뜻하게 된다고 할지' 이벤트 '너무나 추워 후편' 에 필요					
불타는모래×30 페스트×10 중화제(적)×10					
저울	-	-	14	6	30
귀족들의 생활지식	태양의 신화				

17	메가크래프트(メガクラフト)			4	번2
크라프트탄을 좀더 강화하니까 대폭팔 하게 되었다. 위험해…' 적전체에 강위력의 물리공격 MP 5					
-					
크라프트×40	-	384	12	6	11
화약의 조성	나와 폭탄				

18	액화용제(液化溶劑)			4	-
'금속이라도 돌이라도 이 용액을 뒤집어 쓰면 앗하는 사이에 흐물흐물'					
지저호의 적하물×30 밀납×30					
여과기 유리기구	-	-	20	7	12
도르니에이론	도르니에이론				

19	코메트(コメート)			5	-
'코메트 원석을 연마한 것. 7색의 빛이 아름다우므로 보석의 왕이라고 불린다'					
코메트원석×30 연마제×30 중화제(적)×30					
-	-	1000	24	21	100
귀족들의 생활	나와 폭탄				

20	포트프람(フォートフラム)			6	번2
'프람탄이 잔뜩 모여있어서 폭발하면 일제히 날아가는 장치. 으 무서' 적전체에 중간위력의 마법공격 MP 9					
프람×60 불타는모래×10					
원심분리기 유리기구	-	1000	20	5	45
나와 폭탄	나와 폭탄				

21	무지개색성수(にじ色の聖水)			6	-
'실험을 위해서라고는 하지만 이렇게 비싼 보석을 녹여버려야 하는건 마음에 안들어…'					
액화용액×10 코메트×10					
원심분리기 유리기구	-	-	26	16	60
인그리드문서	인그리드문서				

100	메가프람(メガフラム)			7	번개
'프람탄보다 크고 위험도 100%의 폭탄' 적1체에 최강위력의 마법공격 MP 10					
프람×20 불타는모래×30 밀납×6					
저울	-	-	24	16	90
나와 폭탄	나와 폭탄				

청의 속성

청의 속성은 물의 속성을 의미하며 MP회복이나 능력 업 등의 아이템이 많다. 강력한 공격 아이템도 놓칠 수 없다.

PLAY STATION

23	헤벨호의물(ヘーベル湖の水)	0	잎

'색은 푸르고 조금 단맛이 난다. 마시면 피로가 풀린다고 한다.' 마리의 피로도를 5 회복한다. MP3

헤벨호에서 입수가능

-	-	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	세계의 약초사전 건강이최고!				

24	정령의눈물(精霊のなみだ)	0	-

'시아에게서 얻은 아름다운 보석. 역시 부자는 다르단 말야...' 구극의 아이템 현자의 돌을 만들기 위해 필요하다.

이벤트 '우정은 무엇보다 진하다 완결편.'에서 입수가능

-	-	-	-	-	-
-	-				

25	야도쿠야도리(ヤドクヤドリ)	0	육망

'독버섯에 기생하고 있다고 근성있는 식물 강력한 해독능력을 가지고 있다' 우리편1명의 해독 MP 3

메디아의 숲에서 입수가능

-	-	-	-	-	-
세계의 약초사전	-				

26	금잉어(金色の魚)	0	잎

'스톤델폭포에 살고있는 고기. 꽤 오래살고있는 모양으로 경계심이 강해보인다.' 우리편 1명의 MP 30 회복 MP 0

겨울이외의 계절에 스톤델의 폭포에서 입수가능

-	-	-	-	-	-
생명의 신비	어둠의 생물들				

27	미스티카(ミスティカ)	0	잎

'허브의 일종으로 매우 좋은 향기가 난다. 물이 깨끗한 곳에 많이 살고 있다.' 우리편 1명의 MP를 30 회복. MP 0

헤벨호 스톤델폭포에서 입수가능

-	-	8	-	-	-
초급연금술강좌	중등연금술강좌				

28	증류수(蒸溜水)	1	-

'실험에 사용되므로 순도높은 헤벨호의 물을 사용해 만들어 보았어.' 아이템만들 때 자주사용. 많이 만들어 두자.

헤벨호의 물×16

여과기	-	-	6	1	3
중등연금술강좌	중등연금술강좌				

29	중화제-청-(中和剤-青-)	1	-

물의 속성과 바람의 속성의 아이템을 섞을 때 필요한 약. 요정들에게 만들도록 시켜두자.

헤벨호의 물×10

-	-	-	8	1	2
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

30	알테나의물(アルテナの水)	2	잎

'의학의 여신 알테나의 이름이 붙은 것 만으로도 마시면 건강하게 된다.' 우리편 1명의 HP를 50 회복 MP 5

증류수×30 시금치×10 중화제(녹)×5

여과기 분쇄그릇	-	-	8	4	6
초급연금술강좌	초급연금술강좌				

31	미스티카의약(ミスティカの薬)	3	잎

'약초 미스티카의 잎만을 건조시킨 것. 향긋한 냄새가 난다. 우리편1 명의 MP를 30회복. MP0

미스티카×20 푸니푸니구슬×1 중화제(녹)×5

-	-	-	10	3	6
고등연금술강좌	고등연금술강좌				

32	정령의 광구(精霊の光球)	3	번개

'적에게 향해 던지면 빛의 구슬이 되어 날아간다. 적1명에 강위력의 마법공격 시녀가 자주 떨어트린다. MP 6

비구름의 돌×10 증류수×5 중화제(청)×5

-	-	98	14	6	10
고등연금술강좌	고등연금술강좌				

33	해독제(解毒剤)	3	육망

'야도쿠야도리의 가루가 주성분. 대부분의 독이라면 이 약으로 걱정끝.' 우리편 1명의 해독. MP 6

야도크야도리×30 알테나의 물×5

분쇄그릇	-	85	12	4	3
초급연금술강좌	건강이 최고!				

34	힘의원소A정(力の素A錠)	4	UP

'이 약을 먹는 것으로 왠지 완력이 붙는 것 같은 느낌이 든다.' 우리편 1명의 물리공격력을 1올린다. MP 7

알베리히×10 증류수×10 중화제(청)×10

분쇄그릇	-	-	20	5	8
혼의 비술	무시무시한 남자				

35	힘의원소B정(力の素B錠)	4	UP

'이 약을 먹는 것으로 왠지 몸이 건장해 지는 듯한 느낌이 든다.' 우리편 1명의 물리방어력을 1 올린다. MP 7

요정의 날개×10 증류수×10 중화제(청)×10

분쇄그릇	-	-	20	5	8
혼의 비술	무시무시한 남자				

36	영양제(營養劑)	4	잎

'피곤해질 때 마시면 효력 완빵!' 말로네의 피로도를 20 회복 MP 7

증류수×40 도깨비웃음버섯×22 중화제(청)×5

여과기	-	175	12	8	10
무시무시한 남자	건강이 최고!				

37	정신의원소A정(精神の素A錠)	5	UP

'이 약을 마시면 머리가 날카로워진듯한 느낌이 든다.' 우리편 1명의 마법 공격력 1 상승 MP 8

호광의 결정×10 증류수×10 중화제(청)×10

분쇄그릇	-	-	20	6	9
혼의 비술	무시무시한 남자				

38	정신의원소B정(精神の素B錠)	5	UP

우리편 1명의 마법방어력을 1포인트 상승 MP 8

폭포의 물방울×10 증류수×10 중화제(청)×10

분쇄그릇	-	-	20	6	9
혼의 비술	무시무시한 남자				

39	신들의 번개(神神のいかづち)	5	번2

'번개와 같은 힘이 있는 엄청난 보석 하지만 사용하면 보석과 함께 부서저 버린다.' 적전체에 강위력의 마법공격 MP 8

정령의 광구×8 연마제×10 중화약(청)×5

-	-	400	22	8	40
나와 폭탄	태양의 신화				

40	알테나의상처약(アルテナの傷薬)	5	잎

'알테나의 물의 성분이 들어있기 때문에 여러가지 상처를 치료한다. 우리편 1인의 HP를 150회복시킨다. MP 8

알테나의 물×30 사리오유×50 영양제×30 중화제(녹)×10

원심분리기 분쇄그릇	-	-	18	10	40
건강이 최고!	혼의 비술 기적의 의학서				

41	미스티카티(ミスティカティ)	6	잎
'마시면 매우 든든한 기분이 된다. 역시 오후에는 미스티카티야.' 우리편 1명의 HP를 100 회복 MP 0			
미스티카의 약×40 갓슈의 숯×40 증류수×75 중화제(청)×20			

여과기	-	-	18	16	2
처음부터 알고 있다	귀족들의 생활				

42	잃어버린 과실(失われた果實)	6	-
아주 먼 옛날 사라졌다고 전해지는 류케의 나무의 열매와 같은 성분을 인공적으로 만든 것.			
갓슈의 숯×20 알테나의 물×40 중화제(청)×10			

-	-	-	22	11	60
어둠의 생물들	어둠의 생물들				

43	지식의 안약(知識の目藥)	7	UP
우리편1인의 MP최대치를 3 상승시킨다. 소모 MP10			
잃어버린과실×10 미스티카의 약×10 금붕어×20			

여과기	-	-	26	12	80
혼의 비술	인그리드문서				

44	에리키실제(エリキシル劑)	7	잎3
'어떤 상처라도 병이라도 치유한다고 하는 물약. 사랑의 병에는 듣지 않지만!' 우리편 전체의 HP MP를 전회복. MP 0			
미스티카티×15 알테나의 상처약×15 갓슈의 숯×43 중화제(청)×25			

원심분리기 저울	-	-	30	30	120
도르니에이론	기적의 의학서				

녹의 속성

녹의 속성은 잎의 속성. 역시 회복계의 아이템이 많다. 살아있는 노끈이나 육모제 등의 이벤트에 필요한 아이템도 있다.

45	쓴사과(常若のリンゴ)	0	잎
'메디아의 숲 안쪽에 살고 있는 금색의 사과' 우리편 1인의 HP를 50 회복한다. MP 3			
가을에서 겨울까지 메디아의 숲에서 입수가능.			

-	-	-	-	-	-
세계의 약초사 혼의 비술	어둠의 생물들				

46	축복의와인(祝福のワイン)	0	잎
대학에서 기원에 쓰인 와인. 말로네의 피로를 10 회복한다. MP3			
대학 상점에서 판매하고 있다.			

-	14	-	-	-	-
처음부터알고있다	처음부터 알고 있다				

47	시금치(ほうれんそう)	0	잎
우리편 한명의 HP를 25 회복한다. 전투중에 사용하면 물리 방어력이 상승한다. MP 3			
대락 상점에서 팔고 있다			

-	100	-	-	-	-
처음부터알고있다	처음부터 알고 있다				

48	도깨비웃음버섯(オニワライタケ)	0	-
'잘못해서 먹어버리면 잠시동안 웃음이 끊이지 않게되어버리고 만다. 조심해야지...'			
근처의 숲에서 입수가능			

유리기구	100	100	100	100	100
처음부터 알고있다 세계의 약초사전	웃는 얼굴의 인생론				

49	사리오밀크(シャリオミルク)	0	잎
'사리오라는 산양의 우유. 왠지 요정들의 숲에살고 있는 듯 하다.' 우리편 한명의 HP를 25 회복시킨다. MP 3			
요정의 방문판매서 입수가능			

-	-	-	-	-	-
-	-				

50	알수없는나무의열매(ナゾの木の實)	0	UP
이벤트로 요정의 숲에 식물 영양제를 가져다 주면 얻게되는 아이템. 우리편 1명의 민첩성이외의 모든 패러미터를 상승시킨다. MP 3			
이벤트 '한밤중의 목소리 후편'에서 입수			

-	-	-	-	-	-
-	-				

51	푸니푸니구슬(ぷにぷに玉)	0	-
'푸니푸니의 몸에 있는구슬. 어딘가에 쓰이는지 알수 없지만 탈수효과가 있다.			
요정의 방문판매에서 입수가능			

-	-	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

52	대나무(竹)	0	-
'대나무는 매우 빨리 직선으로 성장하니까 무언가를 성장시킬 약과의 조합에 사용한다.'			
봄에서 여름에 걸쳐 메디아의 숲에서 입수가능			

-	14	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

53	돈켈하이드(ドンケルハイド)	0	-
'일년에 한 번만, 6월18일 일식의 날에만 사는 것 같다.' 현자의 돌을 만들기 위해 필요 불가결. 입수할 찬스는 일년에 한번			
이벤트 '태양이 사라질때' 발생중 근처의 숲에서			

-	-	12	-	-	-
도르니에이론	도르니에이론				

54	벌집(ハチの巢)	0	-
'큐크로스벌이라는 벌의집. 녹이면 양초 등에 사용하는 밀납을 얻을 수 있다.'			
봄에서 여름사이에 메디아 숲에서 얻을 수 있다			

-	-	17	-	-	-
중등연금술강좌	중등연금술강좌				

55	성게(うに)	0	번개
'이건 어떻게 봐도 밤송인데. 성게는 원래 바다에 있는거라고 생각하는데 말이야...' 적1명에게 위력없는 물리공격 MP 3			
근처의 숲 메디아의 숲에서 입수가능.			

-	20	-	-	-	-
-	-				

56	마법의 풀(魔法の草)	0	-
'원래는 돈이라고 하는 풀이지만 자주 조합에 사용되므로 이런 이름으로 불리고 있어'			
근처의 숲 메디아의 숲에서 입수가능			

-	18	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

57	중화제-녹-(中和劑-綠-)	1	-
지의 속성과 불의 속성의 아이템을 섞기위해 필요한 약			
마법의 풀×12			

-	-	-	6	1	2
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

58 사리오유(シャリオ油)				1	-
사리오산양의 우유를 원심분리기에 걸어 남은 기름					
사리오밀크×3					
원심분리기	-	-	8	1	3
중등연금술강좌 건강이최고!	왼쪽과 같음				

59 사리오치즈(シャリオチーズ)				2	잎
'꽤 냄새는 독하지만. 그만큼 맛은 각별!.' 우리편 1명의 HP를 40포인트 회복한다 MP 5					
사리오밀크×20					
원심분리기 여과기	-	-	8	4	7
건강이최고!	건강이최고!				

60 식물용영양제(植物用栄養剤)				3	-
'어디까지나 식물전용 영양제이니까 인간이 마셔도 속을 버릴뿐.' 이벤트 한밤중의 소리에 필요하게 된다.					
마법의 풀×35 대나무×10 알테나나무×10 중화제(녹)×15					
분쇄그릇	-	-	14	5	10
세계의 약초사전	세계의 약초사전				

61 시금치S(ほうれんそうS)				4	팔망
고품질의 시금치. 전투중 우리편 1명의 물리 방어력을 상승시킨다. MP 7					
시금치×20 미스티카×20 중화제(녹)×5					
-	-	45	14	7	8
생명의 신비	세계의 약초사전				

62 살아있는노끈(生きている ナワ)				4	-
'멋대로 미구미구 움직이고있어 기분나쁘지만 짐꾸릴때등에는 매우 편리' 괴도 데어 히멜을 잡을 때 활약한다					
-					
분쇄그릇	-	45	18	10	20
혼의 비술	생명의 신비				

63 발모제-죽림-(育毛剤-竹林-)				5	-
'바르면 머리카락이 나온다는데.. 우선 나에겐 필요 없어.' 이벤트 반브스로아'에서 필요					
시금치S×10 마법초×10 대나무×10					
저울 분쇄그릇	-	-	6	1	4
생명의 신비	생명의 신비				

64 살아있는빗자루(生きてるホウキ)				6	-
'멋대로 방안을 청소하는건 좋지만 꽤 시끄러울지도.' 아뜨리에에 나타나 청소를 해주지만 곧바로 죽는다.					
마법의 풀×40 대나무×20 축복의 와인×10 살아있는노끈×10					
분쇄그릇	-	-	20	13	40
혼의 비술	도르니에의 이론				

65 천년구의비늘(千年亀のうろこ)				6	-
'잘부르는 바다와 멀기 때문에 인공적으로 같은 성분을 만들지 않음 안돼요.'					
사리오치즈×30 밀납×15 축복의 와인×20 중화제(녹)×8					
램프 분쇄그릇	-	-	20	11	60
생명의 신비	인그리드문서				

66 불노장수의 약(不老長寿の薬)				7	UP
우리편 한명의 최대 HP를 4 상승시킨다. MP 10					
천년구의 비늘×10 시금치S×10 쓴사과×20					
분쇄그릇	-	-	26	12	90
혼의 비술 도르니에이론	인그리드문서				

백의 속성

백의 속성은 바람의 속성을 의미한다. 천공의 부적이나 질풍의 피리 시간의 석판등 보스전에서 사용될만한 전투 보조 아이템이 많다.

67 즈후타프창의 풀(ズフタフ槍の草)				0	육망
'즈후타프창이라고 하는 무기와 닮아서 이곳에선 그렇게 부른다.' 적 한명을 재운다. MP 3					
주로 여름의 근처의 숲에서 입수가능					
-	-	12	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

68 알베리히(アルベリヒ)				0	-
엘핀동굴속을 떠다니고 있는 것을 잡아왔다. 무슨 식물인가?					
가을과 겨울에 엘핀동굴에서 입수가능					
-	-	-	-	-	-
생명의 신비 어둠의 생물들	만능백과				

69 소금				0	-
'잘부르그는 바다와 머니까 소금은 귀중품. 행상이 멀리서부터 가지고 온다.'					
대학 상점에서 판매한다.					
-	-	40	-	-	-
세계의 약초사전	-				

70 페스트(フェスト)				0	-
'흰 보석. 어디서나 간단하게 손에 넣을 수 있다. 하지만 매우 딱딱해... 이거 보석일까?'					
주로 엘핀동굴에서 입수가능					
-	-	50	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

71 폭포의 물방울(瀑つぼのしずく)				0	-
'스톤델의 폭포에 가면 자주 발견할 수 있다. 겨울의 스톤델 폭포에서 입수가능					
지저호의적하물(地低湖の溜まり)					
-	-	-	-	-	-
만능백과	-				

72 갓슈의가지(ガッシュの枝)				0	-
'스톤델의 폭포 근처에 살고있는 나무가지. 가지 전체가 조금 크다.' 우리편 1명을 잠에서 깨울 수 있다. MP 3					
스톤델 폭포에서 입수가능					
-	-	450	-	-	-
초등연금술강좌 건강이최고!	세계의 약초사전				

73 야도크버섯(ヤドクタケ)				0	육망
이 버섯을 먹으면 몸에 독이 퍼진다. 적1명을 독에 걸리게 한다. MP 3					
메디아의 숲에서 입수 가능					
-	-	-	-	-	-
고등연금술강좌	고등연금술강좌				

74 레지엔석(レジエン石)				0	-
'스톤델의 폭포 근처의 돌. 돌이지만 금속처럼 보이는 건 나뿐일까?'					
스톤델의 폭포에서 입수가능					
-	-	14	-	-	-
초급연금술강좌	-				

75	호광의결정(湖光の結晶)	0	-		
'헤벨호의 물이 자연적으로 결정화된 것 자주 발견할 수 있다.'					
거울의 헤벨호에서 입수가능					
-	-	-	-	-	-
만능백과	-				

76	요정의깃털(妖精の羽)	0	-		
'메디아의 숲에 가면 자주 발견할 수 있는 투명한 깃털'					
가을에서 겨울까지 메디아의 숲에서 손에 넣는다.					
-	-	-	-	-	-
어둠의 생물들	-				

77	연마제(研磨剤)	1	-		
'페스트라고 하는 돌을 부숴서 가루로 만든 것. 딱딱하므로 무엇을 가는데 사용한다.'					
페스트×3					
분쇄그릇	-	-	6	1	10
초급연금술강좌	초급연금술강좌				

78	천공의부적(天空の符籍)	1	팔망		
'레지엔석을 부적으로 만든 것' 전투중 우리편 전체의 적의 특수공격에 대한 방어력을 올린다. MP 4					
레지엔석×10					
-	-	-	8	2	3
중등연금술강좌	중등연금술강좌				

79	비구름의돌(雨雲の石)	2	-		
'기우제를 할 때 사용되는 만능도구. 레이젠석을 반짝반짝 갈아서 만든 것이다.'					
레지엔석×4 연마제×6					
-	-	-	4	1	6
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

80	질풍의 피리(疾風の竹笛)	2	팔망		
'신비한 멜로디가 흘러 몸이 가볍게 된것처럼 느껴진다…' 전투중 우리편 전체의 민첩성을 상승시킨다. MP 5					
대나무×6 연마제×20 중화제(녹)×5					
-	-	-	8	3	10
고등연금술강좌	고등연금술강좌				

81	마비약(しびれ薬)	2	육망		
'이 분말을 뒤집어 쓰면 왠지 몸이 어질어질 해져서 마비되기 시작한다. 적1명을 마비시킨다. MP 5					
푸니푸니구슬×11 야도크타케×20 중화제(녹)×10					
분쇄그릇	-	-	12	5	5
메디아의 숲	메디아의 숲				

82	즈후타프창의물(ズフタフ槍の水)	3	육망		
'즈후타프 창이라는 풀로부터 뽑아낸 액체에 여러 가지를 섞어 봤어요.' 적 1명을 재운다. MP 6					
즈후타프초×16 헤벨호의 물×14 중화제(청)×5					
여과기	-	-	10	4	5
세계의 약초사전	메디아의 숲				

83	야도크버섯가루(ヤドクタケの粉)	3	팔망		
'잘못해서 이 가루를 빨아들이게 되면 금방 몸에 맹독이 퍼져버려.' 적전체를 독상태로 만든다. MP 6					
야도크타케×30					
분쇄그릇	-	-	14	4	3
세계의 약초사전	메디아의 숲				

84	갓슈의숯(ガッシュの木炭)	3	팔망		
'겉으로 보면 보통의 숯같지만 이게 정말 대단해요!' 우리편 전체의 잠상태를 회복 MP 6					
갓슈의 가지×10 불타는모래×10 중화제×5					
램프	-	-	12	4	4
세계의 약초사전	건강이 최고!				

85	마비 안녕~(マヒコロリ)	4	팔망		
'몸이 움직이지 않게 되버린다면, 이 약으로 한방에! 이름지은건 저! 에! 요!.' MP 7					
야도크야도리×20 갓슈의 가지×10 중화제(청)×5					
메디아의 숲	-	-	24	20	100
메디아의 숲	메디아의 숲				

86	세상에 웃음을	5	-		
'조용한 기분이 되어 뭐든지 솔직하게 용서해주는 약. 이름은 역시 저! 에! 요!' 입수하려면 이벤트 '형제'가 필요					
도깨비웃음버섯×30 즈후타프창의 물×30 중화제(녹)×15					
-	-	-	24	20	100
웃는얼굴의 인생론	웃는얼굴의 인생론				

87	시간의 석판(時の石版)	6	팔망		
적전체를 잠시 멈추게 할 수 있어 보스전에 필수품 1회전투에서 1회만 사용가능. MP 9					
코메트×10 밀납×20 소금×30 중화제(적)×5					
램프 분쇄그릇	-	-	22	8	80
인그리드문서	인그리드문서				

88	아로마마테리아(アロママテリア)	7	-		
'알 수 없는 결정. 왠지 현재의 돌을 만들기 위해 필요한 것 같다.'					
무지개색의성수×10 황금색의 돌×10 소금×10 중화제(적)×10					
저울 유리기구	-	-	30	50	200
도르니에의 이론	도르니에의 이론				

금의 속성

금의 속성에 속하는 것은 구극 아이템 현자의 돌뿐이다. 만들기 위해서도 30일 걸리며 재료도 한가지뿐이어서 실패는 용서되지 않는다.

89	현자의돌(賢者の石)	8	-		
'연금술사들이 동경하는 엄청난 비보.. 인 것 같은데 완전히 잊어버렸다.' 엔딩4의 조건인 구극아이템					
화룡의 혀×10 정령의 눈물×10 돈켈하이트×10 아로마마테리아×10					
유리기구	-	-	38	100	300
-	-				

그 외

그외는 대학에서 입수할 수 있는 기재 8종류와 이벤트에서 손에 넣을 수 있는 귀중한 아이템인 요정의 팔찌와 암창카드 통행허가증의 3가지이다.

90	램프(ランプ)	0	천칭		
'평균적인 램프. 허지만 불을 사용한 조합에도 사용되고 어두운 곳에서도 걱정없다.' 벨젠부르그성에서 무구를 입수하는데도 필요					
대학에서 팔고 있다					
-	880	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

91	원심분리기(遠心分離器)		0	천칭	
'속에 액체나 재료를 넣고 핸들을 빙빙 돌리면 성분이 분리된다.'					
대학에서 팔고 있다					
-	900	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

92	여과기(ろ過器)		0	천칭	
'액체 속의 불순물을 깨끗한 액체로 만드는 도구'					
대학에서 팔고 있다					
-	200	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

93	바구니(かご)		0	천칭	
'이게 있으면 한 번의 모험에서 많은 재료를 가지고 돌아올 수 있어.' 모험중에 얻은 아이 템의 악이 2배인 50개가 된다.					
대학에서 팔고 있다					
-	2400	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

94	쥐덫(ねずみとり)		0	천칭	
사면 아뜨리에의 쥐가 나올 확률이 적어진다. 미니게임 '마리VS쥐' 발생후 아카데미 상점에서 살 수 있다.					
대학에서 팔고 있다					
-	160	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

95	저울(天秤)		0	천칭	
'이게 있으면 보다 정확한 조합이 가능하게 된다.' 대학에서 팔고 있다					
지저호의적하물(地低湖の溜まり)					
-	800	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

96	유리기구(ガラス器具)		0	천칭	
'이게 있으면 좀더 정확한 조합이 가능하게 되지'					
대학에서 팔고 있다					
-	1000	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

97	분쇄그릇(乳)		0	천칭	
'재료를 가루가루로 만들어 분말로 만드는 도구'					
대학에서 팔고 있다					
-	500	-	-	-	-
처음부터 알고 있다	처음부터 알고 있다				

98	요정의팔찌(妖精の腕輪)		0	왓펜	
요정족인 폭스에게서 받을 수 있는 팔지 이것을 가지고 있으면 요정의 숲에 갈 수 있게 된다.					
이벤트 '새로운 만남'에서 얻는다.					
-	-	-	-	-	-
-	-				

99	암창카드(暗唱カード)		0	왓펜	
도서관의 문은 이상한 힘으로 잠겨있기 때문에 이 카드가 없으면 들어가지 못한다. 이벤트에서 인그리드선생님에게 얻는다.					
이벤트 '인정받은 자'에서 인그리드선생님께 받는다.					
-	-	-	-	-	-
-	-				

100	통행허가증(通行許可證)		0	왓펜	
이벤트 '2인의 남자' 3에서 브레돌프왕자에게 받은 시그잘성에의 통행허가증. 이것이 있다면 언제라도 성에 들어갈 수 있다.					
이벤트 '2인의 남자 3'에서 왕자에게 받는다.					
-	-	-	-	-	-
-	-				

무기와 방어구

게임중에서 손에 넣을 수 있는 무기와 방어구 24가지를 모두 소개. 재빨리 장비를 갖추어서 보스전에는 최강상태로 도전하자.

1	2	3
4		
5		

1 무기나 방어구의 이름
2 공격력이나 방어력의 수정치
3 가격(은화) 4 특징
5 사용기능 캐릭터 : 마리 - 마 / 시아 - 시 / 엔델크 - 엔 / 키리 - 키 / 크라이스 - 크 / 루웬 - 루 / 하렛슈 - 하 / 쿠겔 - 쿠 / 슈바르베 - 슈 / 나타리아 - 나 / 뮤 - 뮤

단검(短劍)	물공+5	75
사과껍질 까는 단검. 모험자의 초기장비로 빨리 넓은날 검으로 바꾸어주길 바란다.		
엔 키 루 슈 나 뮤		

도적의검(盜賊の劍)	공+5 민+10	-
도적전용의 검으로 슈바르베전용. 25%확률로 적을 마비시킨다.		

넓은날검(廣刃の劍)	물공+10	300
날이 넓고 단단한 검. 우선 초반은 이걸로 싸우자.		
엔 키 루 슈 나 뮤		

장검(長劍)	물공+20 민-5	275
인기가 있는 검. 공격력이 넓은날 검보다 높지만 민첩성이 5나 떨어진다.		
엔 키 루 슈 나 뮤		

그라센강철검(グラセン鋼の劍)	물공+20	2000
가벼우면서도 날카롭다. 무기점에 그라센광석을 8개 이상 팔면 살 수 있다.		
엔 키 루 슈 나 뮤		

성기사의검(聖騎士のつるぎ)	물공+20 마공+5	-
기사단비장의 검으로 엔델크전용. 추가데미지 +20		
엔		

백은의검(白銀のつるぎ)	물공+35	-
마리가 LV35로 뮤를 동료로 하고 벨젠부르그성에 가면 35%확률로 손에 넣을 수 있다.		
엔 키 루 슈 나 뮤		

리히트헬츠(リヒト ヘルツ)	물공+30	-
똑같이 키리를 동료로하여 벨젠부르그성에 가면 35%확률로 손에 넣는다. 추가데미지 +30		
엔 키 루 슈 나 뮤		

장창(長槍)	물공+10 민-3	200
길지만 취급하기 힘든 창. 창을 장비할 수 있는건 쿠겔과 하렛슈뿐		
하 쿠		

즈후타프창(ズフタフ槍)	물공+5	500
일반적인창. 풀이름까지되어버린 유명한창		
하 쿠		

그라센강철창(グラセン鋼の槍)	물공20	2000
가벼우므로 휘두를 수 있다. 무기점에 그라센광석을 6개 팔면 살 수 있다.		
하 쿠		

드라이챠크(ドライツァク)	물공+30	-
하레슈를 동료로 하고 벨젠부르그성에 가면 35%의 확률로 손에 넣는다. 추가데미지+30		
하 쿠		

털이개(はたき)	물공+2	25
무기의 먼지를 터는데 사용한다. 시아전용으로 없는것보단 낫다.		
시		

고급털이개(高級はたき)	물공+10	750
지저분하게 더렵혀 져도 깨끗하게. 시아전용무기		
시		

나무지팡이(木の杖)	물공+2 마공+3	75
보통의 나무가지. 이걸로 싸운다는건 거의 불가능		
마 크		

그라센강철지팡이(グラセン鋼の杖)	물공+20 마공-5	1900
금 속의 막대기. 무기상점에 그라센강을 4개 팔면 무기점에 팔면 산다.		
마 크		

전설의 지팡이(傳說の杖)	명성200	15000
매우 고가품이기 때문에 전설이 된 지팡이. 마리전용으로 장비하고 있을때만 명성+200		
마		

별과 달의 지팡이(星と月の杖)	마공+30 마방+5	-
이벤트에서 무기점의 아저씨에게 받는다. 마리전용이며 필살기를 사용할 수 있게 된다.		
마		

모험용 옷(冒険用の服)	물방+3	40
보통의 옷보다 약간 튼튼하지만 이것으로 멀리 나가는 것은 위험		
전원		

가죽갑옷(皮よろい)	물방+6	225
가죽제이기 때문에 조금 냄새난다. 마리나 시아 크라이스에게는 최강의 방어구이다		
전원		

프레이트(プレート)	물방+10	750
철판으로 만든 플레이트 갑옷. 방어력은 보통		
엔 키 루 하 쿠 슈 나 뮤		

그라센강철의갑옷(グラセン鋼のよろい)	물방+20 민-5	2500
반짝반짝 빛난다. 무기점에 그라센강철을 10개 팔면 입수가능하다.		
엔 키 루 하 쿠 슈 나 뮤		

백은의갑옷(白銀のよろい)	물방30 민-15	-
레벨13이상에서 쿠겔을 데리고 벨젠부르그에 가면 35%의 확률로 얻을 수 있다.		
엔 하 쿠		

알무페더(アルムフエーダ)	물방+25 마방+5	-
레벨13에서 엔델크를 동료로 했을 때 벨젠부르그에 가면 3%의 확률로 얻을 수 있다.		
엔 하 쿠		

◆◆소◆문◆◆

게임을 진행하다 보면 엄청나게 많은 소문을 들을 수 있다. 이 소문은 다음과 같이 크게 나눌 수 있다.

1. 주점에서 100을 주고 듣는 소문 : 지식+10
2. 주정뱅이 할아버지한테 듣는 이야기 : 지식+3
3. 마을 이곳저곳의 벽에 붙어있는 벽지
4 .마을을 다니다 랜덤으로 듣게 되는 소문 : 지식+4
5. 마을을 다니다 조건을 만족하면 듣게 되는 소문 : 지식+4

이중에서 제일 중요한 것은 역시 유료 소문. 이번 공략에서는 이 유료 소문을 집중 분석하겠다. 5번의 조건 붙은 소문도 중요하지만 이벤트편에 게재하였으므로 지면 관계상 생략하겠다.

▶주점의 소문

각 소문은 대부분 조건이 붙어 있다. 주점의 소문을 들으면 행동능력이 늘어나므로 최대한 빨리 알아두는 것이 좋다. 소문의 내용과 그 효과와 발생조건은 다음과 같다.

1. 최근 알게 된 것인데 마을에서 동쪽으로 간곳에 이상한 탑이 있는 것 같다. 모험자들은 에어폴크의 탑이라고 멋대로 부르는 것 같더라구. 꽤 위험한 곳 같지만 뭐 너는 별로 관여하지 않는게 좋을지도 모르는 이야기군
2. 의뢰의 보수가 현금이 아니라 다른 물건일 경우도 있다는 군. 가끔씩 이지만.
3. 스톤델의 폭포를 알고 있는가? 동쪽의 대지에 있는 큰 폭포지. 거기에는 괴물이 있어. 회오리바람의 대장같은 놈이지. 지금 모험자들을 모아서 퇴치하려고 하고 있지.
4. 그라센광석이란 것이 있는데 말야. 이게 철보다도 단단하면서 가볍다구. 무기점의 아저씨가 갖고 싶어 하던데 갈고 있다면 비싸게 팔 수 있을 거야.
5. 돌이나 금속 등을 채취하려면 엘핀동굴이 최고지. 원래는 비란트산이 제일이지만 그곳은 너무 위험하니까. 너에겐 무리야. 엘핀동굴은 비란트산의 언덕에 있지. 뭐 헤매는 일은 없을 꺼야.
6. 넌 모험자가 아닌 것 같아서 말해주는 건데 비란트산에는 가지말라구. 거기에는 프란화일이라는 엄청난 용이 살고 있지. 간다면 먹혀버린다구. 모험자에게 이런 이야기를 하면 퇴치하러 간다니 어쩐다니 하는 바보같은 놈들이 나오니까 말야…
7. 최근 자주 화제가 되는 도적단은 아무래도 마이어의 동굴이 아지트인 것 같아.
8. 약초나 식료라면 근처의 숲보다 비란트산의 중턱에 있는 메디아의 숲쪽이 좋다구. 하지만 그곳은 먼데다가 흉폭한 야수들이 잔뜩 살고 있는게 문제이지.
9. 수개월에 한 번씩 기사단이 잘부르그 주변의 괴물들을 퇴치하는 날이 돌아오지. 그다음 잠시동안은 마을밖에서도 안전하지. 그때가 위험한 곳을 가볼 찬스라구!
10. 괴도 데어 히멜을 알고 있나? 요새 마을에서 화제가 되고있는 정체불명의 여도적이지. 보석이나 미술품 등의 고가품만 노린다는 놈이야 조심하라구.

발생조건	효과
1. 마리의 명성이 300이상일 때	에어폴크의 탑에 갈 수 있다
2. 없음	없음
3. 조건없음	스톤델의 목포에 갈 수 있다
4. 2년째 이후	무기점에 그란셀광석을 팔 수 있다
5. 목적지 선택에서 빈란트산 2회 선택	엘핀동굴에 갈 수 있다
6. 1년째 4월 1일 이후	빈란트산에서 30%로 화룡이 출몰
7. 도적단의 소문을 들은 후	마이어동굴에 갈 수 있다
8. 근처의 숲을 2번 이상 가면	메디아의 숲에 갈 수 있다
9. 없음	없음
10. 데어히멜의 소문을 들은 후	없음

참고서적

아이템에 대한 정보를 얻기 위한 최대의 수단은 역시 참고서를 읽는 것. 참고서적은 모두 20가지가 있다. 처음의 6권은 아카데미 상점에서 살 수 있으며 나머지 8권은 도서관 그리고 5권은 비밀도서관에서 얻을 수 있다. 나머지 한 개는 마리의 방에 있지만 전혀 도움이 되지 않는다. 여기서 주의할 것은 이벤트 비밀도서관에서 멍청하게 밖으로 나와버리면 절대 다시 들어가지 못한다는 것이다. 20개의 데이터는 다음과 같다.

1	
2	
3	4

1 참고서명
2 입수장소와 가격
3 지식 1의 아이템 정보
4 지식 2의 아이템 정보

1. 초등연금술강좌(初等錬金術講座)	
아카데미상점-300	
1. 카노네암석 4. 별의 조각 9. 황금색의 암석 27. 미스티카 33. 해독제 72. 갓슈의 가지 74. 레지엔석 93. 바구니 94. 쥐덫	77. 연마제 30. 알테아의 물

2. 중등연금술강좌(中等錬金術講座)	
아카데미상점-800	
2. 지저의 적하물 10. 불타는모래 15. 별의 모래	13. 밀납 27. 미스티카 28. 증류수 54. 벌집 58. 사리오유 78. 천공의 부적

3. 고등연금술강좌(高等錬金術講座)	
아카데미상점-1200	
12. 프람 14. 크라프트 51. 푸니푸니구슬	6. 그라센광석 31. 미스티카의 약 32. 정령의 광구 73. 야도크버섯 80. 질풍의 피리

4. 세계의 약초사전(世界の薬草辞典)	
아카데미상점-1500	
25. 야도크야도리 31. 미스티카잎 45. 쓴사과 48. 도깨비웃음버섯 82. 츠후-의 물 83. 야도크-가루 84. 갓슈의 숯	23. 헤벨호의 물 60. 식물용영양제 61. 시금치S 72. 갓슈의 가지

5. 건강이 최고(健康だいすき!)	
아카데미상점-1500	
40. 알테나의 상처약 72. 갓슈의 가지	23. 헤벨호의 물 33. 해독제 36. 영양제 58. 사리오유 59. 사리오치즈 84. 캇슈의 숯

6. 화약의 조성(火薬のしくみ)	
아카데미상점-1500	
1. 카노네암석 3. 코메트원석 9. 황금색의암석 17. 메가크라프트	10. 불타는모래 12. 프람

7. 생명의 신비(生命の神秘)	
도서관-이벤트 반브스로어 전편이 발생할 것	
26. 금잉어 61. 시금치S 65. 천년구의비늘 68. 알비리히	63. 발모제 -죽림-

8. 나와폭탄(オレと爆弾)	
도서관-지식치가 1300이상일것	
39. 신들의 번개	1. 카노네암석 9. 황금색의 바위 17. 메가크래프트 20. 포토프람 22. 메가프람

9. 혼의비술(魂の秘術	
도서관-이벤트 괴도 데어히멜이 발생했을 때	
34. 힘의 원소A정 35. 힘의 원소B정 37. 정신의 원소A정 38. 정신의 원소B정 43. 지식의 안약 45. 쓴사과 64. 살아있는 빗자루 86. 불노장수의 약	40. 알테아의 상처약 62. 살아있는노끈

10. 만능백과(おまじない百科)	
도서관-지식치가 800 이상일 것	
71. 폭포의 물방울 75. 호광의 결정	4. 별의 조각 15. 별의 모래 68. 알베리히

11. 웃는 얼굴의 인생론(小顔の人生論)	
도서관-이벤트 '형제'가 발생했을 때	
없음	48. 도깨비웃음버섯 86. 세계에 웃음을

12. 귀족들의 생활(貴族たちの生活)	
도서관-명성치가 1300이상일 것	
16. 태양의 목걸이	19. 코메트 41. 미스티카티

13. 태양의 신화(太陽の神話)	
도서관- 이벤트 '매우 추워요'가 발생했을 때	
15. 별의 모래 32. 정령의 광구	4. 별의 조각 16. 태양의 목거리 39. 신들의 번개

14. 메디아의 숲(メディアの森)	
도서관-지식치가 700이상일 것	
없음	21. 무지개색의 성수 43. 지식의 안약 65. 천년구의 비늘 66. 불노장수의 약 87. 시간의 석판

15. 기적의 의학서(奇蹟の醫學書)	
비밀도서관- 이벤트 우정은 무엇보다 진하다 가 발생했을 때	
없음	40. 알테나의 상처약 44. 에리키실제

16. 인그리드문서(イングリド文書)	
비밀도서관-지식치가1500이상일 것	
없음	21. 무지개색의 성수 43. 지식의 안약 65. 천년구의 비늘 66. 불노장수의 약 87. 시간의 석판

17. 무시무시한 남자(むくつけた大男)	
비밀도서관-지식치가1800이상일 것	
36. 영양제	34. 힘의 원소A정 35. 힘의 원소B정 37. 정신의 원소A정 38. 정신의 원소B정

18. 어둠의 생물들(闇の生き物たち)	
비밀도서관-명성치가 500이상일 것	
68. 알베리히 76. 요정의 깃	2. 지저호의 적하물 25. 금잉어 42. 잃어버린 과실 45. 쓴사과 53. 돈켈하이트

19. 도르니에이론(ドルニエの理論)	
비밀도서관- 지식치가3000이상 명성치가 600이상 이벤트 추억이 발생	
44. 에리키실제 53. 돈켈하이트 66. 불노장수의 약	18. 액화용제 64. 살아있는 빗자루 88. 아로마마테리아

20. 그림으로 보는 연금술	
아뜨리에 오른쪽하단-게임개시후	
없다	없다

Tactics Of Atelier Marie

마리의 도움말

이것은 필자가 플레이한 데이터를 바탕으로 초반의 기본적인 진행 방향을 보여준 것이다. 꼭 이대로 따라할 필요는 없지만 전혀 게임이 이해되지 않는 독자는 참고해 보길 바란다. 초반을 지나고 나서부터는 어느정도 게임에 익숙해 질 것이다.

1년 X월X일

드디어 나만의 상점이 개업됐다. 하지만 내가 알고 있는 지식은 거의 바닥. 아뜨리에 내를 돌아다니면서 먼지 쌓인 구석에서 잊어버렸던 지갑을 찾아 냈다. 하지만 돈은 은화100냥뿐. 벽에는 인그리드 선생님이 적어주신 도움말이 있어 아무것도 모르는 내게 도움을 주었다. 아뜨리에를 모두 둘러보았으니

인그리드 선생님의 도움말

이젠 마을로 나가 이것저것 알아보기로 했다. 비상점에서는 몇 명의 모험자와 주인아저씨를 만날 수 있었다. 주정뱅이 할아버지도 있는데 가끔씩 도움말을 주곤 하셨다. 주인아저씨는 몇가지 의뢰를 가지고 있었는데 아무것도 모르는 내에겐 전혀 수행할수 있는 게 없었다. 비상점에서 처음 만난 루웬을 동료로 하고 무기점으로 갔다. 무기점의 아저씨는 근육질의 대머리 아저씨. 나는 방어구가 없기 때문에 방어구를 샀다. 좋은 무기도 사주고 싶지만 돈이 없는 관계로… 이젠 아카데미에 갈 차례. 아카데미에는 시아가 있

었다. 착한 시아는 내가 말을 걸자 무료로 같이 여행해 주겠다고 했다. 하지만 별 도움이 될 것 같지는 않다. 상점의 아우라 언니에게서 참고서를 2권 샀다. 더 많이 사고 싶지만 나머지는 세일 때 사야지. 집으로 돌아와서 책을 읽자 많은 지식이 늘어났다. 자 이제부터 시작이야!

1년 X월X일

다음날 나는 비상점에 가서 내가 만들 수 있는 의뢰를 받아 왔다. 그리고 그것을 만들려고 아뜨리에로 왔는데, 이럴수가 재료가 부족한 것이다. 부족한 재료는 헤벨호의 물. 이것을 찾으려면 헤벨 호수까지 가야 한다. 적들이 걱정되긴 하지만 루웬을 믿고 헤벨호를 향했다. 가는도중에 끈적끈적 한 괴물들을 만났지만 루웬이 모두 처리해 주었다. 헤벨호에서 물을 잔뜩 퍼온 뒤 집으로 돌아와 의뢰받은 증류수를 만들었다. 이제 가서 팔기만 하면 되는구나.

의뢰를 완수시켰다!

1년 X월X일

간단한 재료를 채집해와서 조합에 기본적으로 필요한 증류수 중화제 등을 만들어 보았다. 처음엔 어려웠지만 날이 갈수록 쉽게 됐다. 가끔씩 비상점에 가서 의뢰를 받아오곤 했는데 완수할 때마다 내 이름이 멀리 퍼져나가 기분이 좋았다. 참 비상점에는 디오 아저씨 외에도 이쁜 플레어 언니가 카운터를 보는 경우가 있는데 이땐 소문을 들을 수 없지만 이쁜 언니를 볼 수 있어서 기뻤다. 어느날은 밥맛없어 보이는 남자애가 날 찾아 왔는데, 글세 아카데미 최우수 성적자인 크라이스라고 했다. 근데 너무나도 기분 나쁜 말만 하고 갔다. 아 열받아.

아름다운 플레어

1년 X월X일

요즘 내 생활은 너무 틀에 박혀있다. 근처의숲 헤벨호수 비상점을 뱅뱅 도는 생활. 하지만 어쩔 수 없다. 돈을 모으고 명성과 레벨을 올리기 위해선… 간간히 듣는 소문으로 근처의 숲과 헤벨 호수 외에도 갈 수 있는 곳이 훨씬 많다는 것을 알았다. 비란트산이나 무슨무슨 폭포? 하지만 적들이 너무 세기 때문에 접근할 엄두도 못내고 있다.

스톤델 폭포

1년 X월X일

오늘은 기다리던 아카데미의 바겐세일날. 여태까지 먹을것도 안먹어 가며 모은 돈으로 참고서를 왕창 샀다. 이젠 조합할 수 있는 아이템도 많이 늘어났고 생물에 관한 지식도 많이 늘어났다. 더욱더 돈을 모으고 명성을 올려야지. 참 요전에 성에 간적이있는데 보기좋게 쫓겨났다. 언제쯤이면 들어갈 수 있을까?

세일을 놓치지 말자

1년 X월X일

시아의 말에 따르면 오늘부터 한달동안 토벌대가 주변의 괴물들을 청소(?)해 준다고 한다. 이때다! 라고 느낀 나는 마음을 굳게 먹고 비란트 산으로 향했다. 여태까지 재료의 부족으로 적 계통의 아이템을 합성해 보지 못했기 때문이다. 시아의 말대로 적들은 코빼기도 안보였기 때문에 난 가지고 올 수 있는 최대한의 재료를 채집해 왔다. 자 이젠 조합 조합!

1년 X월X일

이젠 능력이 많이 상승해서 중간 레벨의 아이템도 만들 수 있게 되었다. 그런데 어느날 한 꼬마 요정이 찾아 왔다. 요정은 팔찌를 주고 갔는데 이제부터 요정의 숲으로 갈 수 있게 되었다. 숲까지 가는 길이 멀긴 하지만 큰맘 먹고 숲으로 향했다. 다행이 적이 나타나지 않았다. 숲에 도착한 나는 제일 능력좋은 요정을 고용해 왔다. 이제 마구마구 부려먹어야지.

요정의 방문

1년 X월X일

이제 명성도 꽤 올라갈 무렵. 인그리드 선생님이 찾아왔다. 선생님은 처음엔 무섭게 나오더니 이상한 카드를 주고 가셨다 이 카드가 있으면 도서관에 갈 수 있다나?어쨋든 이젠 도서관에서 많은 참고서를 볼 수 있게 되었다. 하지만 그만큼의 지식을 쌓아야 겠지.

이벤트모음

게임 중에는 80가지가 넘는 이벤트가 발생한다. 여기서는 이 모든 이벤트를 보는 방법을 알아보고 마리에게 대략적인 내용을 들어보겠다. 번호가 70번 정도인 것은 비슷한 이벤트를 하나로 합쳤기 때문이다. 또한 발생조건 중 아뜨리에 내에서 일어나는 이벤트를 보려면 조합 등을 하고 있지 않아야 한다. 만약 조합 중이라면 날짜가 지나가서 이벤트를 보지 못하게 되는 경우도 있다.

1. 루엔 등장

발생조건

처음 비상점에 갈 때 자동적으로 일어난다.

발생결과

이후 루웬이 등장하게 된다. 이 이벤트를 보지 못하면 루웬이 등장하지 않는다고 한다.

2. 여기사 그녀의 이름은 키리

10이후~190일이전까지 비상점에 주인공이 갔을 때 50%확률로 발생.

발생결과

이후 키리가 게임에 등장한다. 이 이벤트가 나올 때까지는 등장하지 않는다.

마리의 한마디

비상점에 갔는데 왠 아름다우면서도 차가워 보이는 아줌마(실례)랑 부딪혔지 뭐야. 근데 모험자라고 하더라구. 하지만 나랑은 레벨도 안맞는 것 같고… 어쨌든 알아두면 좋겠지 뭐. 근데 일본게임의 등장은 왜 이리 부딪히는 게 많은거야?

발생조건

마을에서 키리의 소문을 들은후

3. 도적들의 소굴

발생조건

맵포인트 마이어 동굴에 갔을

때 발생

발생결과

패배했을 경우 다시 왔을 때의 대사가 달라진다. 승리할 경우 마이어동굴이란 지명이 사라지고 '재생한 도적' 이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

도적단의 소굴에 도착해 슈바르베와 싸웠어. 이기면 나중에 그를 동료로 모을 수 있다는데 지면 이길 때까지 다시 와야지 뭐.

4. 재생한 도적

발생조건

이벤트 '도적들의 소굴'에서 슈바르베를 쓰러트리고 그후 30일이 경과했으며 주인공이 아뜨리에 안에 있을 때 40%확률로 발생.

발생결과

슈바르베를 동료로 할 수 있게 된다. 또한 마을에서 도적들이 사라졌다는 소문이 들려온다.

마리의 한마디

도적단의 두목이었던 슈바르베가 개심하고 모험자로써 아뜨리에로 나타나 모험자가 되겠다나 뭐라나? 뭐 그래서 맘대로 하라고 했지!

5. 마귀할머니 인그리드

발생조건

게임 스타트시 자동으로 발생.

발생결과

없음.

마리의 한마디

꿈에말야 인그리드선생님의 그 무서운 이야기가 또나오지 뭐야. 안그래두 무서웠는데 꿈에까지 나왔다니 뭐야 잉~ 앞으론 다신 나오지 마라!

6. 착한 친구 시아

발생조건

역시 게임 직후 자동으로 발생한다.

발생결과

없다.

마리의 한마디

아뜨리에로 착한 시아가 찾아와 도움말을 주고 갔어. 근데 별 내용은 없네?

7. 초대받지 않은 손님

발생조건

주인공의 명성치가 20이상이 되었으며 아카데미에 붙어있는 벽지를 읽었을 때 아뜨리에서 일어난다. 40%의 확률.

발생결과

크라이스를 동료로 할 수 있게 된다.

마리의 한마디

크라이스란 우등생이 와서 자기 자랑만 하고 가는데 으… 열받아! 도움도 별로 안되는 주제에!

8. 태양이 사라질 때

발생조건

매년 6월 18일 아뜨리에에서 마을로 이동하려고 할 때 발생.

발생결과

같은 날 근처의 숲으로 가면 '돈켈하이트'를 한 개 입수한다. 이것은 이 이벤트 없이는 절대 모을 수 없으며 그전에 돈켈하이트의 이름이라도 들어봤어야 한다.

마리의 한마디

소문으로만 듣던 개기일식이 일어난다는 날. 나는 전날부터 집에서 기다렸지. 집을 나서자 정말로 일식이 일어나 사방이 어두워 지기 시작했어. 어둡지만 난 근처의 숲으로 놀러갔는데 신기한 꽃이 피어있지 뭐겠어? 그래서 뽑아왔는데 글세 그 꽃이 1년에 하루밖에 안피는 희귀한 꽃이래. 난 운도 좋아.

9. 양친을 찾아서

발생조건

5년째 12월 1일 이후 루웬과의 우호도가 95이상이며 루웬이 동료가 아닐 때 비상점에 가면 50%확률로 발생한다.

발생결과

이후 루웬이 게임에 등장하지 않게 된다.

마리의 한마디

오늘 비상점에 들렀는데 오래간만에 또 누구랑 부딪혔지 뭐겠어? 그게 바로 루웬이었던거야. 루웬과 만날때도 이렇게 만났었는데. 그런데 루웬이 갑자기 잘있으라고 하는거야. 뭐 부모님을 찾아 다시 여행을 떠나겠다나? 여태까지 같이 모험을 해와서 정들었었는데 아쉬워…

10. 장미가 사라지는날

발생조건

이벤트 '복수' 발생후 마인을 쓰러트려야 한다. 그후 5년째 12월 1일 이후 키리와의 우호도가 75이상이라면 아뜨리에로 키리가 찾아온다.

발생결과

이후 키리가 게임에 등장하지 않게 된다.

마리의 한마디

마인을 쓰러트리고 난 뒤 1달쯤 지났을까? 키리가 아뜨리에를 찾아왔어. 근데 갑자기 인사를 하러 왔다는 거야. 게다가 자신이 인간이 아니었대. 그리고 인간계에 있으면서 우리들에게서 추악함 만을 보았다며 다시 마계로 돌아간다고 하더라. 인간이 짐승이나 다를바 없다니… 그렇지 않은데…

11. 괴도 데어 히멜

발생조건

플레어와 2회 이상 회화했어야 하고 마을의 소문에서 괴도의 소문을 두 번 들어야 한다. 그 이후 10일 이후에서부터 6개월 이내에 비상점에 가면 반드시 발생한다.

발생결과

'도둑잡아라' 이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

마을을 떠들석 하게 하는 여괴

도 데어 히멜. 고가품만 노리며 부자집을 턴다고 그러던데 이번엔 비상점에 협박장을 던졌어. 이야기를 들은 나는 플레어와 꼭 붙어 있었는데 설마 그게 녀석이 변장한 것일 줄은! 결국 플레어의 코메트 보석상자는 빼앗기고 내 위신은 땅으로…

12. 도둑잡아라

발생조건

'괴도 데어히멜' 이벤트가 발생하고 10일 이상 경과했으며 6개월 이내에 있을 때. 아이템 '살아있는 노끈'을 가지고 비상점에 가면 반드시 발생한다.

발생결과

'일 시작' 이벤트가 발생할 수 있게 된다. 그 외에 EXP+50에 명성치 +50.

마리의 한마디

이번엔 용서치 않겠어! 난 굳은 마음으로 연구를 해서 드디어 살아있는 노끈을 만들어 냈지. 몇주후 다시 협박장이 날아왔어. 이번엔 무슨 그림을 훔쳐간다고? 흥 웃기지마 이 마리가 있는한 어림도 없지! 데어히멜은 전과 반대로 당당하게 나타났어. 자신의 몸놀림을 따라잡을 자가 없다나? 하지만 나에겐 비장의 무기가 있지! 그래서 어떻게 됐냐구? 그건 직접 확인해 봐!

13. 일시작

발생조건

이벤트 '도둑잡아라'가 발생하고 그후 10일 이상이 경과했을 때. 40%의 확률로 아뜨리에에서 발생한다.

발생결과

나타리에를 동료로 할 수 있게 된다.

마리의 한마디

괴도 데어 히멜은 쫓겨난 모험가 나타리에 였어. 결국 그녀는 여태까지 훔친 모든 물건을 되돌려 주고 어디론가 사라졌지. 그리고 열흘쯤 지났을까? 그녀가 나를 찾아왔어. 난 혹시 복수하러 온게 아닌가… 하고 걱정했었는데 그건 아니고 앞으로 다시 모험가가 되겠다나? 뭐 도둑질보단 그게 훨씬 좋겠지.

14. 추억

발생조건

아이템 '메가프람' '에리키실제' '불노장수의 약'을 완벽하게 알고 만들었을 때 10일이 경과하면 아뜨리에에서 반드시 발생한다.

발생결과

커맨드 '아이템'에 금속석이 더해지며 아이템 '현자의 돌'에 대한 제법을 알게 된다.

마리의 한마디

아이템 도감이 거의 완성되어갈 때 쯤 이상한 꿈을 꾸게 되었어. 무서운 인그리드선생님이 나오는 꿈인데 현자의 돌이 뭐 어떻다나? 하여튼 별로 중요한 것 같지 않아서 잊어버렸지 뭐.

15. 모험자로의 도전?

발생조건

마리가 마을 밖으로 50회 이상 나갈 것. 그날 이후 10일이 경과하면 아뜨리에에서 발생한다.

발생결과

없다.

마리의 한마디

요즘은 이곳 저곳을 탐험하러 다니는데 맛을 들여서 동료들과 함께 위험한 곳도 많이 돌아다니고 있어. 근데 어느날 인그리드선생님이 무서운 얼굴로 집에 오신거야. 인그리드선생님은 조용히 고만 놀러다니고 연구에 몰두하라고 하셨는데. 말투는 부드러웠지만 전에 그때일만 생각해도… 에구 무서라.

16. 모험자로의 전향?

발생조건

마리가 마을 밖으로 100회이상 나가고 그 이후 10일이 경과하면 아뜨리에에서 발생한다.

발생결과

없다.

마리의 한마디

선생님의 경고에도 아랑곳 하지 않고 난 매일 밖으로 놀러다니고 있었지. 그런데 또! 선생님이 찾아온거야. 뭐 내용은 비슷해 자꾸 놀러다니려면 아예 모험자로 나서라는거야. 사실 꼭 나가고 싶어서 나가는것도 아닌데 말야. 재료도 모아와야 하고…

17. 두명의 남자1

발생조건

2년째 9월1일 이후 마리가 아뜨리에에서 다른 곳으로 가려할 때 10%확률로 발생한다.

발생결과

'두명의 남자2' 이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

마을을 룰루 랄라 걷고 있는데 못생긴 남자애랑 부딪히고 말았어. 별꼴이야! 눈이 발에 달렸냐?

18. 두명의 남자2

발생조건

'두명의 남자1' 이벤트 발생후 마찬가지로 아뜨리에에서 다른 곳으로 가려 할 때 10%확률로 발생. 2회 발생하게 된다.

발생결과

'기억의 실을 엮어라' 이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

길을 걷다 또 어떤 남자랑 부딪혔지 뭐야? 그런데 전에도 이렇게 부딪힌 적이 있던 것 같던데… 본인은 아니라구 하네? 수상해라…

19. 우정은 무엇보다 진하다 조짐1

발생조건

3년째 5월13일 이후 마리의 명성치가 400이상이면 아카데미에 가려 할 때 반드시 발생한다.

PLAY STATION

발생결과

'우정은 무엇보다 진하다 조짐2' 이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

3년이란 세월이 흘러 이젠 제법 마술사처럼 되가는 난. 책들을 보기 위해 아카데미에 들어섰어. 근데 갑자기 눈앞이 어두워지더니 하늘에 별이 빙글빙글. 알고보니 약을 받으러온 시아와 부딪혔던 거야. 근데 왠지 시아의 안색이 안좋아 보이는 거 있지.

20. 우정은 무엇보다 진하다 조짐2

발생조건

'우정은 무엇보다 진하다 조짐1'이 발생한 이후 10일이 지나고 시아를 동료로 하지 않았을 때 40%의 확률로 발생.

발생결과

'우정은 무엇보다 진하다 전편' 이벤트가 발생할 수 있게 된다. 또한 앞으로 시아의 SD캐릭터가 등장하지 않게 된다.

마리의 한마디

시아가 점점 약해져 가는 것 같아. 말은 안하지만. 오늘도 쇼핑을 하자면서 같이 가자고 하는데 갑자기 사라져 버린거야. 나야 뭐 약속 안지키는데 일인자 이지만. 시아는 이런 적 없었는데…

21. 우정은 무엇보다 진하다 전편

발생조건

'우정은~ 조짐2'가 발생한 후 3일이후 30일 이내 마리가 아뜨리에 안에 있으면 반드시 발생한다.

발생결과

아이템 '에리키실제'를 알게 되며 도서관에 가면 참고서 '기적의 의학서'를 발견하게 된다. 후편이 끝나기 전까지 마을 이동 윈도우에 시아의 집이 추가된다. 만약 에리키실제가 없다면 가도 소용없다.

마리의 한마디

드디어 일이 터지고 말았어. 오늘 집에서 아이템을 합성하고 있는데 인그리드선생님이 오신거야. 선생님은 바삐 뛰어오셔서 시아가 쓰러졌다고 가보라고 하셨어. 나는 듣자마자 바로 시아의 집으로 뛰어갔지. 시아는 침대에 누워 있었는데 거의 죽어가는 것 처럼 보였어. 정말 울고 싶을 정도였어. 시아는 자신의 병이 고쳐질 수 없다면서 무슨 약이 있어야 한 대. 그래 에리키실제 그것만 있으면 시아는 원래대로 돌아올 수 있을 꺼야. 기다려 시아! 내가 다신 아프지 않게 해줄게. 꼭!

22. 우정은 무엇보다 진하다 후편

발생조건

'우정은~ 전편'이 발생후 에리키실제를 가지고 시아의 집에 가면 반드시 발생한다.

발생결과

'우정은~ 완결편' 이벤트가 발생할 수 있게 된다. 시아의 집에 갈 수 없게 된다.

마리의 한마디

시아의 병을 고치기 위해 나는 아카데미의 모든 서재를 뒤져 '기적의 의학서'라는 책을 찾아냈어. 그 책에는 다행이도 에리키실제를 만드는 방법이 씌여 있었지. 하지만 에리키실제는 소문만큼 만들기 힘드더라. 별 요상한 아이템이 다 필요하던데… 어쨋든 데리고 있는 요정들을 모두 동원해서 간신히 만들어 냈지. 약을 마신 시아는 다행이 몸이 좋아지는 것 같데… 다행이야 내가 시아를 도와줄 수 있어서…

23. 우정은 무엇보다 진하다 완결편

발생조건

'우정은~ 후편' 발생후 10일이상 지나면 아뜨리에로 시아가 찾아온다.

발생결과

아이템 '정령의 눈물'을 얻을 수 있게 되며 시아가 게임에 다시 등장하게 된다. EXP+50 명성치+100이 추가된다.

마리의 한마디

시아에게 에리키실제를 먹이고 몇일이 지났어. 한숨돌린 난 다시 연구에 몰두하고 있었지. 근데 시아가 찾아온 거야. 다 나았다면서… 정말 다행이야. 시아는 고맙다면서 요정의 눈물이란 보석을 주고 갔는데… 어디다 써야할지는 모르겠어. 뭐 언젠간 쓸 수 있겠지…

24. 인정받은 자

발생조건

마리가 LV8 명성치150을 넘겼을 때 아뜨리에로 인그리드가 찾아온다.

발생결과

아이템 '암창카드'를 손에 넣게 되어 도서관에 자유롭게 드나들 수 있게 된다.

마리의 한마디

매일 매일을 일하며 살고 있는데 갑자기 인그리드 선생님이 찾아왔어. 처음엔 겁먹고 덜덜 떨고 있는데 칭찬해 주시면서 도서관 출입증을 주고 가시는 거야. 고마워요 선생님!

25. 숨겨진 방

발생조건

아이템 '암창카드'를 가지고 있으며 명성치가 400이상일 때 아카데미에 가면 반드시 발생한다. 그 후 사라진 노인을 따라 도서관으로 따라가서 화면 맨 위에 있는 책장을 조사하면 마지막 이벤트까지 볼 수 있게 된다. 4개의 작은 이벤트가 연달아 일어나므로 한 개로 묶었다. 이벤트 도중에 절대 밖으로 나가면 안된다. 만약 끝까지 이벤트를 완수하지 못하면 영영 비밀도서관을 찾지 못하게 된다.

발생결과

숨겨진 방을 찾아내어 비밀 도서관에 들어갈 수 있게 된다. 한 번 들어가면 책장은 항상 밀려져 있다. 이후 특정 조건을 만족하면 비밀 도서관에서 새로운 참고서를 볼 수 있게 된다.

마리의 한마디

오늘도 책을 보기 위해 아카데미에 갔는데 이상한 노인을 발견했어. 그 노인은 귀신처럼 휙휙 사라지길래 노인을 따라 도서관으로 들어갔지. 도서관 내는 썰렁… 어디로 간 걸까?를 속으로 되뇌며 책장을 조사하던 나는 책장이 비밀문이었다는 것을 발견하고 안에 있는 비밀 도서관을 발견하였어. 그리고 아까의 그 노인은 놀랍게도 글쎄 교장선생님인 도르니에였던 거야.

낙제생인 내가 교장이 누군지 알리가 없지…

26. 여름의 환영

발생조건

비상점에 벽지에서 8월15일에 축제가 열린다는 것을 본 후 8월15일날 마리가 아뜨리에안에 있어야 한다. 이 벽지는 7~8월 사이에 볼 수 있다.

발생결과

주인공와 시아의 민첩성이 +2 된다.

마리의 한마디

8월 15일은 여름 축제가 있는 날이지. 바쁜 나는 그런데 갈 일이 없지만 말야. 그런데 시아가 찾아와서 구경가자는 거야. 시아는 도대체 몇살인데 그런 델 가자는 거야? 그런데 그곳에서 옛이야기를 하게 되었어. 우린 서로를 겁장이라고 놀리다가 담력을 시험해 보기 위해 묘지로 갔지. 근데 어디선가 이상한 소리가 들리는거야 안그래도 무서운데. 그래서 시아를 불러 보았는데 그애는! 이미 도망간 뒤였어… 그래서 어떻게 되었냐구? 나도 도망왔지 뭐!

27. 무투대회

발생조건

엔델크의 정체를 알게 된 후 매년 12월 28에서 30일 사이 마리가 아뜨리에안에 있어야 한다. 단 시아가 관련된 이벤트이므로 시아가 아픈 상태이면 안된다.

발생결과

엔델크의 우호도가+10 된다.

마리의 한마디

잘부르그에는 항상 겨울에 무투대회가 열리지. 하지만 난 별로 관심을 갖지 않고 있었는데 시아가 같이 가자고 꼬시는 거야. 뭐 그래서 혹시 멋진 오빠라도 나오지 않을까 해서 가봤는데 정말로 멋진 오빠가 나온 거야! 그게 누구냐구? 알고싶다면 직접 보도록 해봐.

28. 기억의 실을 엮어라

발생조건

'두명의 남자2'가 2회 발생한 이후 매년 5월23일에 마리가 아뜨리에안에 있으면 반드시 발생한다. 하지만 시아도 관련된 것이므로 시아가 아픈 상태이면 안되고 한 번 발생하면 두 번 다시는 발생하지 않게 된다.

발생결과

'두명의 남자3' 이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

집에서 놀고 있는데 시아가 찾아왔어. 오늘이 국왕탄신일이라나 뭐라나? 나야 뭐 그런 건 관심없고 더군다나 국왕폐하는 아저씬데… 그래서 안가려구 했는데 시아가 끌고가는 바람에 어쩔 수 없이 가게 되었지. 그런데… 여기서 또 어떤 남자랑 부딪히게 되었어. 이래서 미인은 괴롭다니까! 근데 또 어디선가 본듯한 남잔데… 오늘은 옷이 다르네?

29. 두명의 남자 3

발생조건

'기억의 실을 엮어라' 발생 후 10일이 지난 다음에 성으로 가면 반드시 발생한다.

발생결과

아이템 '통행허가증'을 손에 넣게 된다. 그후 왕을 접견할 수 있게 되며, '비밀사절' 이벤트가 발생할 수 있게 된다. 그 외에도 명성치가 +30된다.

마리의 한마디

항상 성에 들어가지 못했지만 혹시나 해서 가봤는데 항상 길을 막고있던 멋진 오빠는 온데간데 없고 어서 많이 본 애가 있는거야. 그애는 바로… 매일… 나랑… 부딪히던… 그… 게… 왕자님? 그게 설마 왕자님이었다니… 어쨋든 왕자님은 반갑다면서 왕실 통행증을 주셨어. 와 이젠 항상 성을 내집처럼 드나들 수 있는 거구나!

30. 악마의 목소리 전편

발생조건

3년째 2월10~20일까지 10일간에 무기점의 아저씨와 1회이상 대화했을 때 주인공의 명성치가 100이상이라면 아저씨가 아뜨리에로 찾아온다.

발생결과

'악마의 목소리 완결편' 이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

어느날 무기점 아저씨가 또 날 찾아온거 있지? 설마 그때의 부작용이 또… 하고 겁먹어 있는데 또 부탁을 하는 거야. 뭐 이번달에 목소리 자랑대회가 있는데 거기 나가서 우승하도록 약을 만들어 달라는 거야. 그래서 그런약은 잘 모른다고 했더니, 뭐 어차피 자긴 목소리에 자신이 있으니까 약이 필요없다면서 목소리를 들려주겠다는데 그걸 듣는 순간 난… 기절했다는 거 아니겠어? 어쨌든 마을사람들을 위해서 약을 만들긴 해야 할 것 같네… 효과가 반대인 약으로.

31. 악마의 목소리 완결편

발생조건

'악마의 목소리 전편'이 발생한 후 2월 21일~3월 11일 사이에 무기점에 가서 아저씨와 대화하면 반드시 발생

발생결과

이 이벤트 발생일로부터 10일동안 무기점이 열지 않는다.

마리의 한마디

무기점 아저씨가 찾아오고 몇일이 지났나? 난 궁금해서 무기점에 들려 보았어. 아저씨는 시무룩한 얼굴로 이야기 하는거야. 그때와 똑같이 대회에서 소리를 질렀더니 실격시켰다나? (당연한 거지만 말야) 그래서 일도 하기 싫다면서 그냥 내쫓더라구. 하여튼 마을이 무사해서 다행이야.

32. 반짝이들의 고민 전편1

발생조건

주인공의 명성이 200이상일 때 무기점에 갔을 때 아저씨 이외의 사람이 없을 경우 아저씨와 대화하면 발생.

발생결과

PLAY STATION

'반짝이들의 고민 전편2' 이벤트가 발생할 수 있게 된다. 참고서 '생명의 신비'를 얻을 수 있게 된다.

마리의 한마디

오랜만에 무기점에 갔더니 손님이 없더라구. 그런데 갑자기 아저씨가 나를 부르더니 귓속말로 무언가를 말하는 것이야. 그건 바로!!! 대머리를 고쳐달라는 것! 젊을 때는 머리카락이 많았다나 뭐라나? 어쨌든 그래서 난 발모제를 연구해 보기로 했어.

32. 반짝이들의 고민 전편2

발생조건

'반짝이들의~ 전편1'이 발생이후 무기점에 가면 항상 일어난다. 만약 발모제를 만들어 준다면 이 이벤트는 여기서 끝.

발생결과

발모제를 넘겨주면 '반짝이들의 고민 중편' 이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

결국은 수많은 서적을 뒤져 발모제를 만들었지. 그 이름은 바로 발모제 -죽림- 대나무 밭처럼 머리카락이 난다는 것이지. 오호호호! 어쨌든 난 이것 무기점 아저씨에게 넘겨주었으니까 이젠 효과만 보면 되는 거야. 나도 누구처럼 바르고 난 뒤의 몸의 변화나 심정의 변화 등을 리포트로 써서 내보라구 시킬까?

33. 반짝이들의 고민 중편

발생조건

발모제를 무기점의 아저씨에게 준 후 10일 이상 경과하면 아뜨리에로 아저씨가 찾아온다. 단 악마의 목소리 진행중일 때는 이벤트가 겹치기 때문에 안된다.

발생결과

'반짝이들의 고민 완결편' 이벤트가 발생할 수 있게 되며 답례로 별과 달의 지팡이 EXP+50 명성치 +30을 받게 된다.

마리의 한마디

보름쯤 지났나? 어느 날 가게문을 열고 들어오는 사람이 있었어. 근데 지가 무슨 신해철이야? 머리를 발끝까지 길러서 늘어뜨리고 오다니 원시인도 아니고 말야... 예? 아저씨가 그 무기점의 대머리 아저씨라구요? 어머머 내가 만든 약이 이렇게 효과가 좋다니! 나두 발모제 장사로 전업할까봐? 어쨌든 답례로 이것 저것 받게 되었지. 부작용이 없다니 다행이야 오호호호!

34. 반짝이들의 고민 완결편

발생조건

원시인같은 무기점 아저씨가 다녀간 후 무기점에 가서 아저씨와 대화해 보면 반드시 발생한다.

발생결과

이 이벤트 이후 10일동안 무기점에 들어갈 수 없게 된다.

마리의 한마디

몇일후 난 무기를 사러 다시 무기점을 찾았어. 이번엔 깎아주지 않을까? 그런데… 기대와는 달리 난 창피만 당했지 뭐야? 효과가 갑자기 사라져 버렸다나? 에구구… 본전도 못찾을 뻔 했다. 근데 혹시 이번 약 때문에 머리속에 있던 머리카락이 다 빠져버린건 아닐지 몰라…

35. 새로운 만남

발생조건

아이템 레벨3 이상의 아이템을 1종류 이상 만들어 냈을 때 10일 정도가 지나면 아뜨리에에서 발생한다.

발생결과

아이템 '요정의 팔찌'를 얻게 되며 그후 마을 밖에서 요정의 숲으로 갈 수 있게 된다. 또한 '숲의 은혜' 이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

고레벨의 아이템을 슬슬 만들어 가기 시작할 무렵 잡가지 한 꼬맹이가 집을 찾아왔어. 뭐 요정이라나 뭐라나? 어쨌든 자기들이 일을 도와줄 테니 필요하면 요정의 숲으로 오라며 요상한 팔찌를 주고가네? 홍 일하고 싶으면 직접 올것이지 누굴 오라가라야? 어쨌든 일손이 딸리니까 한 번쯤 들려볼까? 아참 이름은 폭스라구 하더라~

36. 숲의 은혜

발생조건

'새로운 만남' 이벤트 발생 후 30일 이상 지난 다음 매월 6~9일 사이에 아뜨리에에서 발생한다. 이 이벤트는 앞으로도 계속 6~9일 사이에 50%의 확률로 발생하게 된다.

발생결과

'꼬마청소부' 이벤트가 발생할 수 있게 된다. 또한 요정에게 아이템을 살 수 있게 된다.

마리의 한마디

꼬맹이가 다녀간 다음 한달 정도 지났나? 귀찮게 또 찾아왔어. 폭스너 뭐하러 왔어? 라고 물어 보니까 자긴 날 본적이 없다네? 무슨소리야? 하고 어리둥절해 하다가 드디어 알게 되었다! 요정들은 원래 비슷하게 생겼다나 뭐라나? 그게 아니라 캐릭터 디자이너가 귀찮아서 한명만 그린거 아냐! 어쨌든 이 꼬마는 이름이 파테트이고 아이템을 팔러 왔다더라구. 근데 그중에 어디서도 구할 수 없다는 샤리오밀크가 있는 거 아니겠어? 그래서 잔뜩 사재기 했지 뭐… 이걸로 치즈나 만들어 먹을까?

37. 꼬마청소부

발생조건

'숲의 은혜' 이벤트 이후 매월 6~9일 사이에 발생한다. 하지만 집이 더러워야 하며 30%의 확률로 발생한다. 이 이벤트 역시 앞으로도 계속 발생하게 된다.

발생결과

방이 깨끗하게 되지만 은화10이 줄어들며 10일 이후에는 다시 지저분해 진다.

마리의 한마디

파테트가 아이템을 팔고간 후 한 달쯤 지났나? 이번에도 또 녹색 꼬맹이가 찾아왔지 뭐겠어? 이번엔 안 속는다 하구 야! 너 폭스야? 파테트야? 했더니 무슨소리냐면서 저는 파테트 동생 피케라네? 뭐냐… 이 꼬맹이들은. 옷이라도 바꿔입어! 했더니 옷도 마음대로 못입는다네? 어쨌든 뭐하러 왔냐니까 자긴 지저분한 걸 못본다구 집을 치워준다구 하더라구. 그래서 난 공짜줄 알구 얼씨구나 했지… 근데

공짜가 아니라네 쳇! 근데 더 중요한 건 치우면서 '누난 여자가 왜이리 지저분해요? 집좀 치우고 살아요! 쓰레기장도 여기보단 낫겟다.' 등등등 잔소리를 하는거야. 으 열받아! 저걸 확!

38. 빛의 토벌대

발생조건

1년째 3월30일 이후 매년 3월 30일 또는 9월 30일에 마리가 아뜨리에에 있고 엔델크가 동료가 아니며 시아가 아프지 않을 때 반드시 발생.

발생결과

4월 1~30일 또는 10월 1~30일 동안 마을 밖의 모든 곳에서 적이 나오지 않게 된다. 보스들도 나오지 않지만 슈바르베와는 싸워야 한다. 이 이벤트에 관한 것은 소문으로도 들을 수 있다.

마리의 한마디

어느날 시아가 찾아왔어. 좋은 소식이 있다더라구. 그 소식은 바로! 왕실기사단이 괴물 토벌을 떠났다는 거야. 이게 왜 좋은 소식이냐구? 그거야 멋진 오빠들… 이 아니고 주변에 적들이 싹쓸이 되었을거 아냐. 그러니까 채집하려면 이때가 최고지! 어디로 갈까? 역시 제일 위험한 비란트산이 좋겠지?

39. 아이템도감 완성!

발생조건

모든 아이템을 알고 만들 수 있게 되거나 가지게 되어 도감이 완성되었을 때. 마리가 아뜨리에안에 있다면 반드시 발생.

발생결과

엔딩1번 '연구자'를 볼 수 있는 자격이 성립된다.

마리의 한마디

짠! 드디어 나만의 아이템 도감이 완성되었어! 모두 100가지! 4개의 기본원소와 5번째의 현자의 돌. 그리고 도구들까지 모두 수록되었지. 이걸로 책장사나 나설까?

40. 한밤중의 목소리 전편

발생조건

1년째 5월 5일 이후 마리가 아뜨리에 안에 있을 때 20%확률로 발생.

발생결과

'한밤중의 목소리 중편' 이벤트가 발생할 수 있게 된다. 중간에 선택에서 안가다(아래대답)을 선택하면 여기서 끝.

마리의 한마디

오늘도 열심히 돌아다니다 잠자리에 들었는데 어디선가 나를 부르는 소리가 들리는 거지 뭐야? 귀신일지도 몰라서 무서웠지만 한 번 나가서 목소리를 따라갔어. 그랬더니 마을에서 제일 큰 요정의 나무가 있지 뭐겠어? 나무가 날 부른 건가? 에이 설마아.

41. 한밤중의 목소리 중편

발생조건

'한밤중의 목소리 전편' 발생 후 10일 이상이 경과되고 아이템 식물용 영양제를 한 개이상 가지고 있을 때 마리가 아뜨리에에 있다면 50%의 확률로 발생한다.

발생결과

식물용 영양제를 주게 되면 '한밤중의 목소리 완결편' 이벤트가 발생할 수 있게 된다. 중간에 안가다를 선택하면 거기서 끝.

마리의 한마디

이것 저것 많은 연구를 해서 많은 물건들을 만들어 냈어. 미스티카잎 알테나의 약 불타는 모래 식물용 영양제… 응? 식물용 영양제는 필요 없잖아? 그렇게 생각했었는데 그게 아니었어. 어느 날 또 나를 부르는 소리가 나더라구 그 소리는 '영양제… 영양제…' 이렇게 말했었지. 잠결에 비몽사몽으로 목소리를 따라갔는데 또 요정의 나무 앞까지 와있더라구. 게다가 내 손에는 식물용 영양제가. 그래서 나한텐 필요도 없고 해서 나무에 주고 왔어. 나 정말 착하지? 원래 예쁜애는 다 착한거야! 몰랐니?

42. 한밤중의 목소리 완결편

발생조건

'한밤중의 목소리 중편' 발생 후 10일이 지난 다음 마리가 아뜨리에 안에 있으면 반드시 발생한다.

발생결과

아이템 '알 수 없는 나무의 열매' 4개와 EXP+30 명성치+30을 얻게된다.

마리의 한마디

착한 일을 하고 2주쯤 됐나? 누구처럼 예쁘게 자고 있는데 갑자기 뭐가 떨어지는 소리가 나는 거야. 도둑인가? 해서 일어나 봤는데 호두같은게 몇 개 떨어져 있더라구. 근데 호두는 아니구 이상한 나무열매라 연구에 쓰기루 했지 뭐. 착한일을 하면 역시 하늘에서 상을 주나봐.

43. 운명의 1개월

발생조건

5년째 8월1일에서 19일 사이에 마리가 아뜨리에에 있으면 반드시 발생한다.

발생결과

없다.

마리의 한마디

깜빡 잊고 있었는데 글세 벌써 1달두 안남았지 뭐야? 뭐가 안남았냐구? 그거야 당연히 그이가 군대 가는… 이 아니고 시험 결과를 내야 하는 날이지. 흑흑 어쩌지? 또 떨어지면… 응? 여태까지 뭐했냐구? 그걸 내가 아니? 네가 알지… 난 네가 시키는 대로 했을 뿐이잖아. 네가 내인생 책임져! 잉잉…

44. 복수

발생조건

키리를 동료로 한 채로 마인을 만나면 발생한다. 별다른 화면은 없고 전투 중에 키리가 대화를 하는 것 뿐.

발생결과

'장미가 사라지는 날' 이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

마인이 있다는 에어폴크의 탑에 갔는데 갑자기 키리가 이날만을 기다렸다면서 무서워 지는거야. 보는 대로 마구 베어버리고. 마인과 무

PLAY STATION

슨 관계가 있는건가?

45. 드래곤슬레이어

발생조건

엔델크를 동료로 한채로 후란프파일과 만나면 발생. 한 번 발생하면 다시는 일어나지 않는다.

발생결과

없음

마리의 한마디

현자의 돌을 만들기 위해 필요하다는 용의 혀. 난 그걸 찾으러 비란트산으로 향했지. 그리고 드디어 화룡 프란프화일을 만났지. 그런데 갑자기 엔델크가 한마디 하더니 미친 듯이 잘싸우는 거야. 벼르고 있던건가?

46. 고대의 영화를 기억해 내면서

발생조건

마리가 레벨13이상에 램프를 가지고 벨젠부르그성에 가는 것이 기본조건. 그때의 동료 중에 뮤 키리 하렛슈 쿠겔 엔델크가 있다면 35% 확률로 특정의 무구를 손에 넣음. 만약 그렇지 못한다면 그냥 돌아오게 됨. 만약 동료가 겹친다면 뮤가 최우선이고 엔델크가 마지막이 됨.

발생결과

뮤 → 백은의 검. 키리 → 리히트헤르츠. 하렛슈 → 드라이챠크. 쿠겔 → 백은의 갑옷. 엔델크 → 아룸페다 의 입수

마리의 한마디

키리에에게서 벨젠부르그성에 대한 이야기를 듣고 그곳에 가 보았어. 오래 전의 성 유적인데 아무도 살고 있지 않았어. 멀긴 되게 멀더라구 16일이나 걸리게. 어쨌든 성안을 구석구석 찾아봤는데 신기한 검이 있는 거야 그래서 가지고 왔지 뭐. 근데 들은 바에 의하면 데리고 가는 사람에 따라 무기가 달라진다고 하더라구. 귀신의 성인가 거긴?

47. 왕실기사단장1

발생조건

통행 허가증이 없을 때 성에 가면 반드시 나타나는 이벤트.

발생결과

없다.

마리의 한마디

아뜨리에를 개업하고 인사차 성에 갔는데 글세 어떤 남자가 못 들어 간다구 막는거야! 흥 뭐야? 이 시대의 최고의 마술사… 가 될지도 모르는 마리를 막다니. 어쨌든 멋있으니까 봐줘야지.

48. 왕실기사단장2

발생조건

통행허가증을 가지고 성에 들어가려 하면 반드시 나타나는 이벤트.

발생결과

엔델크를 동료로 만들 수 있게되고 자유롭게 왕을 만날 수 있게 되었다.

마리의 한마디

통행증을 얻은 나 마리는 무서울게 없어요! 오호호호! 그래서 항상 못들어가게 막던 날 그 오빠를 놀려주려고 갔는데. 그 오빠는 자기도 모험자라면서 나중에 보자는 거야. 어쨌든 작전은 실패했지만 잘 싸울 것 같아 보이는 오빠를 동료로 만들 수 있게 되었어.

49. 바겐세일!

발생조건

매년 3월8 9일 아우라와 이야기하면 반드시 발생

발생결과

기간중 아타데미 상점의 물건값이 반으로 된다.

마리의 한마디

따듯한 봄날. 나는 재료를 사러 아카데미로 향했어. 항상 아름다운 아우라 언니에게 인사를 하고 물건을 보여 달라고 하는데 아우라 언니가 희소식을 전해 주는 거야. 언니가 보기에도 여기 물건값이 비싸니까 반값으로 깎아 준다나 뭐라나? 그것도 오늘 하구 내일 이틀동안만. 내성격 잘 알고 있겠지? 오호호호호! 하면서 이것저것 사재기했지 뭐. 그래서 지금 아뜨리에는 완전히 시장바닥이지만…

50. 하루하루를 살아가는 자들

발생조건

매년 6월28~30일 시아가 아프지 않는다면 시장에 가게 된다. 여기서 루웬 하렛슈 쿠겔 슈바르베 나타리아 뮤중 제일 호감도가 낮은 캐릭터가 물건을 팔러 오게 된다. 만약 중간에 시장에 안간다고 하면 이벤트는 발생하지 않는다.

발생결과

물건을 살 경우 해당 캐릭터의 우호도가 20 증가하며 사지 않을 경우에도 10 증가한다.

마리의 한마디

조금씩 더워지는 초여름. 오늘도 시아가 놀러 왔어. 이번 3일동안 시장이 선다고 하더라구. 난 그런 지저분한데 가고 싶지 않았지만 시아가 자꾸 조르는 바람에 하는 수 없이 갔지 뭐. 근데 시장을 둘러보다가 모험자들을 만난 거야. 모험은 안하고 웬 장사람? 돈이 궁한가? 어쨌든 필요한 물건이길래 조금 사줬지 뭐. 되게 좋아하더라구.

51. 새새새새새.. 생쥐다!

발생조건

2년 9월 1일 이후 쥐덫을 가지고 있지 않고 샤리오치즈를 5개 이상 가지고 있으며 미니게임을 해본 적이 있을 때 2%의 확률로 발생.

발생결과

샤리오치즈가 1~3개 없어진다.

마리의 한마디

외출했다가 집에 들어왔는데 무언가 후다닥 하고 구석으로 도망가더라구. 뭐지? 하고 넘어갔는데 알고 보니까 쥐가 겨우 만들어 논 치즈를 훔쳐간 거야 글세! 그래도 바퀴벌레는 안나와서 다행이지만. 어쨌든 쥐를 잡기 위해서 쥐덫이라도 사다 놔야겠어.

52. 형제1

발생조건

마리의 명성치가 250이상이며 쿠겔의 우호도가 55이상이며 동료가 아닐 때 아뜨리에에 있으면 발생한다.

발생결과

'형제 2' 이벤트가 발생할 수 있게 된다. 의뢰를 거절할 경우 여기서 이벤트가 끝나며 받아들일 경우 참고서 '웃는 얼굴의 인생론'을 발견할 수 있게 된다.

마리의 한마디

어느날 쿠겔아저씨가 날 찾아왔어. 부탁이 있다면서 이야길 하는데 자기가 디오아저씨하고 형제래. 그런데 오래전 안좋은 일이 있어서 말도 안한다나? 어쨌든 다시 사이좋게 되고 싶은데 그게 쉽지 않다는거야. 그래서 약을 만들어 달라더라구. 얼떨결에 승낙하긴 했는데 어떤 약을 만들어 줘야 하지?

53. 형제2

발생조건

'형제1'이 발생한 이후 '세계에 웃음을'을 한 개 이상 가지고 있다면 쿠겔이 아뜨리에로 찾아와 자동적으로 발생한다.

발생결과

아이템 '세계에 웃음을'이 하나 줄어드는 대신 은화1500을 얻고 쿠겔의 우호도가 20 증가한다.

마리의 한마디

의뢰를 받은 다음 나는 아카데미에 가서 책들을 찾아보았어. 그다음 내 마음대로 약을 만들었지 이름도 내가 직접 지었구. 그 이름은 바로! '세상에 웃음을'! 어때? 멋지지? 어쨌든 난 약을 만들어 주었으니까 나머진 둘이 알아서 하겠지 뭐.

54. 남자의 약속 전편

발생조건

하레슈의 우호도가 65이상이며 동료가 아니고 술집의 소문 6을 들었을 때 아뜨리에에서 발생하는 이벤트

발생결과

대답에서 yes를 고르면 화룡의 이빨을 한 개 잃어버리고 은화 3527을 받으며 우호도가 20 증가한다. 하지만 no를 선택한 경우 '남자의 약속 후편'이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

어느날 집으로 하렛슈가 찾아왔어. 난 보통 의뢰구나 했는데 화룡의 이빨이 있냐고 하는 거야. 그래서 왜 구하느냐고 했더니 그 이유를 가르쳐 주었어. 근데 그 이유가… 너무나 길어서 졸뻔했지 모야? 어쨌든 지금은 없으니까 나중에 오라고 했지 뭐.

55. 남자의 약속 후편

발생조건

'남자의 약속 전편'에서 no를 선택한 후 하레슈의 우호도가 65이상에 동료가 아니며 아이템 화룡의 이빨을 가지고 있을 경우 아뜨리에에서 반드시 발생.

발생결과

아이템 화룡의 이빨을 잃고 은화 3527을 받으며 우호도가 20 증가한다.

마리의 한마디

겨우 겨우 화룡을 물리치고 화룡의 이빨을 구해왔는데 어떻게 알았는지 하렛슈가 찾아온 거 있지? 정말 신기하네. 그래서 줬더니 가진 돈을 모두 주고 가버리더라고. 참 웃기는 아저씨야. 근데 전에 이야기 안했는데 화룡의 이빨을 왜 구했던 건지 알아? 모르지? 그게 어떤 꼬마애 때문이래. 그 꼬마애가 애들한테 놀림당할까봐 대신 구해준 거지. 생긴거완 다르게 되게 순진한가봐 하렛슈는.

56. 너무나 추워 전편

발생조건

매년 겨울 12월 1일~2월 30일 사이에 뮤의 우호도가 55이상이면 발생

발생결과

'너무나 추워 완결편' 이벤트가 발생할 수 있게 된다. 또한 참고서 태양의 신화를 발견할 수 있게 된다.

마리의 한마디

뮤를 아시나요? 왜 거무틱틱 해서 나디아를 연상시키는 애 있잖아요. 그애가 남쪽나라에서 온거 아시죠? 어느날 뮤가 저를 찾아왔어요. 덜덜 떨면서… 감기에 걸렸나 했는데 그게 아니라 이런 추위는 처음이래요 글세. 난 아무렇지도 않은데… 그래서 제가 뮤를 위해 무언가를 만들어 주기로 했죠. 무엇을 만들거냐구요? 그건 비! 밀!

57. 너무나 추워 완결편

발생조건

'너무나 추워 전편'이 발생한 후 아이템 태양의 목걸이를 만들어 내면 50%의 확률로 아뜨리에에서 발생한다.

발생결과

태양의 목걸이가 한 개 줄어들지만 대신 은화 1000을 받고 뮤와의 우호도가 20 증가한다.

마리의 한마디

뮤를 위해 전 참고 서적을 다 뒤져 보았지요. 그래서 겨우 따뜻해지는 느낌이 든 아이템 태양의 목걸이를 만들어 뮤에게 전해주려 했어요. 근데 글세 계속 추운데서 있다 보니까 추위에 익숙해 졌다는 거에요. 에구구 힘들게 구한건데… 어쨌든 뮤는 고맙다면서 돈을 주고 갔네요. 근데 목걸이는 왜 가져간거지? 이뻐서 가져간건가?

58. 오누이 전편

발생조건

이벤트 '형제2'를 해결한 후 20일이 지난 다음 아우라와 지금까지 5회이상 이야기했으며 '초대하지 않은 손님' 이벤트를 본적이 있다면 발생.

발생결과

'오누이 후편' 이벤트가 발생할 수 있게 된다.

마리의 한마디

아우라 언니 아시죠? 그 아카데미에 있는 아름다운 언니 말에요. 제 선배이기도 하죠. 근데 그 언니하고 크라이스가 오누이래요. 말도 안돼! 머리색도 다르고 성격도 다른데! 어쨌든 아우라 언니는 동생인 크라이스가 너무 건방져서 친구들한테 따돌림 받는게 걱정인가 봐요. 그래서 제게 아이템을 만들어 달래요. 뭘 만들어 드리면 좋을까요?

59. 오누이 후편

발생조건

'오누이 전편' 발생후 아이템 '세계에 웃음을' 을 가지고 있을 때 아우라와 이야기 하면 발생한다.

발생결과

'세계에 웃음을' 이 하나 사라지고 대신 '그라센강철 지팡이' 와 EXP+30 명성치+30 크라이스의 우호도+30이 주어진다.

마리의 한마디

그래서 전 방법을 생각해 보았죠. 그때 짠 하고 떠오른 것은 저번에 썼던 '세계에 웃음을' 을 사용하는 것이죠. 만드는 방법은 알고 있으니까 금방 만들어서 아우라 언니에게 갖다 드렸어요. 이것만 있으면 크라이스도 조금 착해 지겠죠? 물론 내 약이 잘 들어야 하지만요. 어쨋든 덕분에 아우라 언니에게서 많은걸 받게 되었어요. 전 왜이리 착하죠?

60. 숨겨진 방의 책

발생조건

비밀도서관을 발견했어야 한다. 그후 이벤트 '우정은 무엇보다도 진하다' 가 발생하거나 지식치가 1500이 되었을 때 1800이 되었을 때 명성치가 500이 되었을 때 명성치600에 지식치3000이 되고 이벤트 '추억' 이 일어났을 때 각각 새로운 책을 얻을 수 있다. 모두 5가지이며 보통때는 아무런 일도 일어나지 않는다.

발생결과

'우정은~' 의 경우 '기적의 의학서' 발견. 지식치가 1500이 되었을 때는 '인그리드문서' 발견. 지식치가 1800이 되었을 때는 '무시무시한남자' 발견. 명성치가 500이 되었을 때는 '어둠의생물들' 발견. 지식치3000 명성치600에 '추억' 이벤트 발생시 '도르니에이론' 발견.

마리의 한마디

비밀도서관 아시죠? 그 도르 어쩌구 교장선생님 덕분에 찾게된 곳. 그곳에는 여러 가지 귀중한 책들이 있대요. 하지만 그걸 이해할 만큼 제가 성장하지 않는다면 읽어도 소용없겠죠. 과연 무엇이 숨어 있을지는 여러분이 알아서… 라고 말하고 싶은데 누가 위에 다 써 놨네요. 정말 못말린다니까!

61. 비밀사절

발생조건

'두명의 남자3' 이벤트를 본후 30일 이상 지나면 20%의 확률로 아뜨리에에서 발생한다. 모두 3가지 종류가 있지만 그중 한가지만 수행하면 더 이상 일어나지 않게 된다.

발생결과

왕자가 물건을 찾으러 오는 날은 10일후 만약 그때 마리가 아뜨리에에 없다면 10일 간격으로 찾아온다. 의뢰를 성공시키면 은화1000을 받는다.

마리의 한마디

어느날 왕자님이 평민복을 입고 집으로 찾아왔어. 혹시 프X세X메이X처럼 결혼하자고 하는 건 아닐까? 그럼 내가 왕자비!? 그리고 그 다음은 왕비! 오호호호! 역시 나의 미모는 뛰어나… 라고 김칫국을 마셨지 뭐야. 왕자님은 어머님의 부탁으로 의뢰를 하러 왔대. 어머니가 요새 식물을 기른다고 식물용 영양제를 만들어 달래더라구. 혹시 마마보이 아냐?

미니게임 콜렉션

결전! 마리 VS 곰

발생조건 스토텔의 폭포에서 금잉어를 손에 넣고 마을로 돌아올 때 발생.

3분동안 곰에게 빼앗긴 금잉어를 되찾아야 한다. 상자는 모두 6개 곰또한 6마리이다. 곰은 덩치가 크고 움직임이 빠르기 때문에 조심해야 한다. 하지만 때때로 잠을 자버리므로 이때를 노리자. 금잉어는 6개의 상자중 한군데에 들어있는데 어째선지 4번째로 여는 상자이후에 있다. 재수없을 때는 6번째로 여는 상자에 있다는 것이다. 또한 곰에게 잡히면 금잉어의 위치가 바뀌어 버리므로 정말 어렵다. 끈질기게 도전하자.

푸니푸니 햄머대작전

발생조건 금색 푸니푸니를 만나면 발생.

3분동안 하늘에서 떨어지는 푸니푸니들을 망치로 부숴야 한다. 푸니푸니는 색에 따라 내구력이 다르며 바닥에 완전히 떨어진 후부터 부술 수 있게 된다. 가끔씩 폭탄도 떨어지는데 이것을 퍼트리거나 터질 때 근처에 있으면 하트가 하나 줄어든다. 또한 하늘에서 떨어지는 푸니푸니에 깔려도 하트가 줄어든다. 1분정도 남으면 하늘에서 거대한 황금 푸니푸니가 떨어지므로 주의하자. 3분동안 견뎌내면서 금색 푸니푸니를 잡는 것이 목적.

결전! 마리 VS 생쥐

발생조건 사리오치즈를 만들려 할 대 발생한다. 쥐덫을 사다 놓으면 확률이 낮아진다.

3분동안 치즈를 빼앗아간 쥐를 잡아야 한다. 쥐는 자꾸 도망가므로 책 등의 방해물로 한쪽길을 막은 뒤에 반대쪽에서 몰아가서 잡아야 한다. 생각보다 어렵지 않다.

결전! 마리 VS 수마

발생조건 처음으로 시간의 석판을 만드려 할 때.

석판을 만드려 하는데 갑자기 잠의 악마가 찾아왔다. 잠의 악마를 피해 시간의 석판(どきのせきはん) 철자를 모두 찾아야 한다. 제한시간은 3분. 다른 글자도 퍼져 있으므로 주의하자.

결전! 마리 VS 북풍

발생조건 메디아의 숲에서 쓴사과를 손에 넣으면 발생.

바람의 방해를 거슬러 올라가면서

사과를 따야 한다. 자신의 능력에 따라 많은 사과를 딸 수 있다. ○버튼을 연타하면 조금씩 사과나무에 다가가는데 가끔씩 장해물이 날아오므로 이것을 □버튼으로 뛰어넘어야 한다. 나무에 가까워 질수록 장해물의 속도가 빨라지지만 중간 이상을 넘어가면 더 이상 장해물이 날아오지 않게 된다. 손가락이 부서지도록 연타하자.

Ending Collection

5년의 수행의 결과를 보여주는 엔딩은 모두 6종류. 그중 해피엔딩은 5가지이다. 각각의 엔딩의 조건과 그 내용을 해석하였다. 복수의 조건을 만족시켰을 때에는 앞번호가 우선이다. 당신의 엔딩은 무엇인지 확인해 보자.

Ending 1

연구자

이벤트 '아이템도감 완성'을 보게되어 자신만의 책을 완성한 당신에게는 이 엔딩이 주어집니다

아카데미에서 최저성적자의 자리에 눌러앉아있던 소녀 말로네. 하지만 그녀는 5년이란 짧은 기간동안 아카데미의 최고봉까지 오르는 기적을 보였다.

마이너스 랭크에는 선생을 뛰어넘을 만한 뛰어난 학생들로 가득차 있습니다. 말로네도 그 일원으로써 이름을 떨치게 된것입니다. 연구실에 막 들어온 그녀는 다시 최저 성적자가 되어버렸습니다. 하지만 그것도 처음뿐… 금방 연구실 속에서도 올라서가겠지요.

'뭐에요! 정말 옛날의 마리랑은 다르다니까요!'

Ending 2

마을의구세주

에어폴크의 탑에 있는 마인(화렌)을 쓰러트려 마을을 위기에서 구한 당신에게는 이런 엔딩이 기다리고 있습니다.

연금술사가 되기위해 시골에서 올라온 한명의 소녀가 있었습니다.

소녀의 이름은 말로네. 말괄량이에 덤벙대는 성격은 언제서부턴지 그녀를 연금술사가 아닌 전사나 모험자로 불리는 것으로 바뀌게 하였습니다.

마인을 쓰러트리고 마을을 구한 말로네. 그후로도 그녀는 계속 사건을 일으키고 있습니다만 그것은 다른 이야기. 마을을 떠들썩 하게 했던 소녀 말로네… 이것은 하나의 시작에 불과합니다.

Ending 3

전설의 인물

모험을 좋아하여 마리의 레벨을 50 이상으로 올린 당신에게는 이런 엔딩이 주어집니다. 단 시아의 병을 고쳐주지 못했다면 안되겠지요.

시아는 말로네를 계속 기다렸습니다. 고향의 마을에서 이곳에 왔을 때와 마찬가지로… 도착하자마자 그대로 여행을 떠나는 그녀를…

바람의 이야기로 여러가지 소문을 듣게 되었습니다. 전염병에서 마을을 구한 소녀의 이야기 무서운 악마를 신비한 힘으로 쓰러트렸다는 용맹한 소녀의 이야기…

시아는 매일 생각했습니다. 마리는 지금 어디서 무엇을 하고 있을까? 라고. 하지만 이것은 누구도 알 수 없습니다. 시아는 기다리는 것밖에 할 수 없습니다.

마리가 웃는 얼굴로 돌아오는 그날을 꿈꾸며…

Ending 4

현자의 돌

연금술사이 제일 동경하는 아이템인 현자의 돌을 만들어 낸 당신에게는 다음과 같은 엔딩이 기다리고 있습니다.

현자의 돌을 만들어 선생님이라는 생각도 안했던 길로 접어들게 된 소녀 말로네.

졸업 조차 위험했었는데 설마 이번엔 가르치는 쪽에 서게 될 줄은 꿈에도 생각 못했던 그녀는 당연히 불안으로 가득차 있습니다.

하지만 그녀에게는 웃는 얼굴과 근성이라는 장점이 있습니다. 그녀 자신의 스승 인그리드선생을 목표로 노력하도록 하자. 어느새 인가 그녀에게 지지 않는 훌륭한 선생이 되는 것을 기원하며.

'라고 말해도 인그리드선생님과 어깨를 나란히 하려면 꽤 시간이 걸리겠지만요.'

Ending 5

노멀엔딩

엄청난 일을 저지르지는 못했지만 레벨4 이상의 수준높은 아이템을 만든 당신에게는 보통의 엔딩이 기다리고 있습니다.

연금술사가 되기 위해 시골에서 올라온 소녀가 있었습니다.

그녀의 이름은 말로네. 말괄량이에 덤벙대는 성격은 연금술사라고 하는 세세한 일에는 적합하지 않았습니다. 하지만 그녀는 웃는 얼굴과 근성만으로는 무리라고 이야기된 졸업시험을 무사히 돌파한 것입니다.

그녀는 시아의 도움으로 진정한 자신의 가게를 열게 되었습니다. 잘 경영하고 있는지 어떤지… 그건 어느 누구도 모릅니다.

오늘도 그녀는 웃는 얼굴로 힘차게 노력하고 있습니다.

Ending 6

배드엔딩

레벨 4의 아이템 조차 만들지 못한 당신의 마리. 그녀의 운명은 다음과 같습니다.

그날 잘부르그에 기록적인 큰 비가 내렸다. 찢어질 것 같은 빗소리와 섞여서 여자의 외침소리와 분노의 소리가 마을에 울려퍼졌습니다

그것은 상상도 하지못할 일이었다.

왕실 기사단은 저런 큰비를 틈타 돔하이트 왕국이 기습을 했나? 하고 임시출동하게 되었고 부녀자와 아이들이 있는 집들은 창문을 굳게 닫고 3일 밤낮동안 얼굴을 내밀지 않았다.

아카데미에서 우연히 이 참극을 목격한 청년이 있었다. 그는 후에 '어떤 흉폭한 마물보다도 무서운 모습을 보았다. 그 광경은 평행 머릿속에서 지워지지 않을 것이다.' 라며 조심스럽게 말한다고 한다…

ACE COMBAT 2

멋진 공중전을 펼쳐보자!

에이스 컴뱃 2

95년 발매되어 공전의 히트를 기록한 에이스 컴뱃의 후속작이 등장했다. 전작보다 배로 많아진 전투기 데이터와 사용 가능 기체. 그리고 30개에 달하는 시나리오가 더욱 플레이어의 가슴을 조리게 한다. 랜딩이나 악천후 등의 새로운 요소를 가미하고 그래픽과 사운드를 보강하여 전작을 능가하는 게임이 되었다. 특히 전 그래픽을 고해상도로 처리한 점은 토발2에 이은 충격으로 받아들여진다.

PlayStation

■제작사: 남코
■장르: 3D 플라이트 슈팅
■발매일: 97년 5월 30일
■발매가: 5,800엔

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★
연출	★★★★
사운드	★★★★★
독창성	★★

STORY

"총합군통활 에리어 코드 NA-P2700에 군사 쿠데타 발생. 수뇌진이 외교교류를 위해 본국을 떠나 있을 때를 틈타 쿠데타군은 행정중심부를 점령한 후 각지의 중요시설을 제압. 전력강화를 행하면서 그 세력범위를 확대하고 있다. 전력은 항공 해상병력을 합쳐 다수. 전략병기인 대형 순항 미사일의 보유도 확인되어 있다.

이것에 대해 통합군본부는 귀관들 용병부대로 편성된 특수전술전투비행대 '스타 페이스'의 출격을 결정했다. 지금 바로 쿠데타군 진압의 임무를 수행해 주기 바란다. 또한 제군들에게의 전력보급 그리고 쿠데타군에 관한 정보제공에 대해서는 총합군본부 또는 정보부가 전면적으로 지원한다. 사태가 긴박해져 있기 때문에 더 이상 일초의 낭비도 허용되지 않는다. 신속히 작전을 수행하라."

게임 메뉴와 조작법

GAME MENU

스타트 게임(START GAME) : 게임을 시작한다. 난이도는 EASY/ NORMAL/ HARD가 있다.

로드(LORD) : 세이브된 게임을 로드한다. 그후 다시 타이틀 화면으로 돌아올 때 스타트(START)나 컨티뉴(CONTINUE)를 선택하자.

옵션(OPTION) : 게임의 설정을 변경한다. 자세한 내용은 아래 나와 있다.

옵션모드(OPTION MODE)

엑시트(EXIT) : 타이틀 화면으로 되돌아 간다.

키 컨피그(KEY CONFIG) : 버튼에 대한 사항을 변경한다.

- **엑시트(EXIT)** : 옵션 메뉴로 돌아간다.
- **모드(MODE)** : 노비스(NO VICE)는 초보자용. 익스퍼트(EXPERT)는 상급자용.
- **타입(TYPE)** : A는 방향키와 기체의 움직임이 반대이며 B는 같다.
- **요 타입(YAW TYPE)** : 아날로그 조이스틱의 주요 조작방법을 선택한다.
- **리스폰스(RESPONCE)** : 선회 등의 반응 스피드를 결정한다. 아날로그 타입의 경우만 해당된다.
- **바이브레이터(VIBRATION)** : 아날로그 컨트롤러의 진동기능을 ON/OFF한다.
- **커스텀 버턴(CUSTOM BUTTON)** : 버튼 배치를 바꿀 수 있다.
- **게임 컨피그(GAME CONFIG)** : 게임의 내용설정 변경
- **엑시트(EXIT)** : 옵션 메뉴로 돌아간다.
- **캡션(CAPTION)** : 비행중 자막의 ON/OFF
- **헤드업 디스플레이 유니트(HUD UNIT)** : 미터와 피트 표시의 교환
- **헤드업 디스플레이 디렉션(HUD DIR)** : 방향과 각도의 표시의 교환
- **어드바이스(ADVICE)** : 레이더수의 도움말 ON/OFF
- **타겟 뷰(TARGET VIEW)** : PER MISSION은 미션마다 타겟 뷰가 달라지며 ALL은 변하지 않는다.
- **사운드 모드(SOUND MODE)** : 사운드 출력의 결정
- **사운드 이펙트 레벨(S.E. LEVEL)** : 효과음의 음량조절
- **뮤직 레벨(MUSIC LEVEL)** : 배경음의 음량조절
- **어저스트 스크린(ADJUST SCREEN)** : 방향키로 화면위치를 조정한다.

컨트롤러 조작법

노비스

방향키(아날로그스틱) : 상승 하강 선회
셀렉트 : 시점변환
스타트 : 포즈
L1 : 감속
R1 : 가속
△ : 록온 표시의 변환
○ : 미사일
× : 머신건
□ : 대지맵 표시

익스퍼트
방향키(아날로그스틱) : 상-기수 내림 하-기수 올림 좌-좌측롤 우-우측롤
셀렉트 : 시점변환
스타트 : 포즈
L1 : 감속
R1 : 가속
L1 : 좌측요
R2 : 우측요
△ : 록온 표시의 변환
○ : 미사일
× : 머신건
□ : 대지맵 표시

미션의 진행법

1. 행동선택 화면-어세널 화면 데이터 화면 시스템 화면
2. 브리핑 화면-인포메이션 화면
3. 동료기 선택 화면-택티컬 화면
4. 자기(自機)선택 화면
5. 미션 화면
6. 디브리핑 화면
7. 다음 미션으로

1. 행동선택 화면

이 화면에서는 작전의 내용을 듣거나 기체의 매매 세이브 등을 할 수 있다.

미션(Mission) : 다음 미션으로의 브리핑 화면으로 옮겨간다. 미션이 2개 표시될 경우 한가지를 골라야 한다.

어저널(Arsenal) : 격납고 안으로 살 때는 BUY를, 팔 때는 SELL을 고르자. 각 기체의 능력은 다음과 같다.

- 파워(Power) : 출력 - 높을수록 가속능력과 감속능력이 뛰어나다
- 디펜스(Defense) : 내구력 - 높을수록 데미지가 적어진다
- 무비리티(Mobility) : 기동성 - 높을수록 선회능력이 뛰어나다
- 스태빌리티(Stability) : 안정성 - 높을수록 실속(STALL)이 어렵게 된다
- 클라이밍 어빌리티(Climbing ability) : 상승능력 - 높을수록 상승가능 고도가 높아짐
- 에어 투 에어 컴배트(Air to air combat) : 대공공격력 - 공중전시 사정거리
- 그라운드 어택(Ground attack) : 대지공격력 - 지상공격시 사정거리

데이터(Data) : 여태까지 수여받은 훈장 소유하고 있는 기종의 출격율, 클리어한 미션 등을 볼 수 있다.

시스템(System) : 세이브가 가능하다.

2. 브리핑 화면

미션의 내용과 타겟 진로 등을 가르처 준다. 종료후 2개의 메뉴가 나타난다.

테이크오프(Take off) : 출격화면으로 넘어간다.

인포메이션(Information) : 적 병력을 한 개씩 관찰할 수 있다. 다음과 같이 표시된다.

- 타겟(TARGET) : 미션 클리어 조건의 적
- 에너미(ENEMY) : 보통의 적
- 가드(GUARD) : 호위하는 것
- 프랜드(FRIEND) : 아군기나 아군설비
- 홀드 파이어(HOLD FIRE) : 공격해서는 안되는 것

3. 동료기 선택화면

동료기를 데리고 갈 것인지 아닌지. 데리고 간다면 누구에게 어떤 명령을 내릴지 정한다.

노 서포트(No Support) : 단독 출격한다.

위드 서포트(With Support) : 동료와 함께 출격한다. 동료를 선택한 후 명령을 내린다.

- 커버미 테일(Cover my tail) : 자기를 보호
- 인게이지 에너미 에어크래프트(Engage enemy aircraft) : 적기를 공격
- 시큐어 에어스페이스 오버 타겟(Secure airspace over target) : 타겟의 상공을 제압
- 어택 에너미 그라운드 유니트(Attack enemy ground unit) : 적 육상설비를 공격

4. 자기선택 화면

자신의 기체를 선택한다.

5. 미션 화면

기본적인 화면은 다음과 같다. 플레이중 셀렉트 버튼을 누르면 시점이 변화된다. □를 누르고 있으면 지표맵이 표시되는데 적색은 미션 타겟, 흰색은 보통적, 청색은 아군기, 황색은 공격해선 안되는 물체를 나타낸다.

1 : 방위계 : 기수의 방향
2 : 시간-제한시간이 있는 미션일 경우 표시된다
3 : 고도계
4 : 미사일레인지-미사일이 록온 되는 범위
5 : 목표콘테너-화면내의 적을 표시한다
6 : 화살표 디시그네이터-노리고 있는 적기의 방향
7 : 데미지메터-자기의 데미지가 색으로 표시됨
8 : 미사일의 수-미사일의 남은수
9 : 모드-기체의 공격형태상황을 표시한다
10 : 레이더-자기의 주변을 표시하며 3가지 거리패턴이 있다
11 : 피치조준선-기체의 움직임 방향을 알 수 있다
12 : 속도계-현재속도를 나타낸다
13 : 기체수평선-기체의 수평 표준선으로 피치와 일치하면 땅과 평행한 것이다
14 : 연료계

기체명
작전목표
적과의 거리

1 : 건사이드 - 머신건의 조준
2 : 미사일 시커 - 미사일의 조준

전투중의 위험 메시지

워닝(WARNING) : 적에게 록온당했다!

미사일 얼럿(MISSILE ALERT) : 미사일 접근!

카우션 데미지(CAUTION DAMAGE) : 명중당했다!

카우션 스톨(CAUTION STALL) : 최소 유지 속도를 잃었다!

카우선 오프 코스(CAUTION OFF COURSE) : 작전지역에서 이탈할 위험이 있다!

카우선 풀업(CAUTION PULL UP) : 고도가 너무 낮다!

카우선 풀다운(CAUTION PULL DOWN) : 제한고도를 넘었다!

카우선 퓨얼 로우(CAUTION FUEL LOW) : 연료가 떨어지려 한다!

카우선 퓨얼 템프티(CAUTION FUEL EMPTY) : 연료가 바닥났다!

홀드 유어 파이어(HOLD YOUR FIRE) : 공격하면 안된다!

6. 디브리핑 화면

미션의 결과 훈장 수여 여부 새로운 기체의 구입 가능 여부 등을 알 수 있다.

PLAY STATION

기체의 종류

A-4 지상공격용 공격기로서 안정성은 높지만 나머진 형편없다. 거의 사용되지 못한다.

X-29 출력과 선회능력이 매우 뛰어나 공중전에 강하지만 방어력이 낮고 안정성이 떨어진다.

EF-2000 출력 선회능력 수직상승능력이 뛰어나 화려한 공중전을 구사할 수 있지만 안정성이 떨어진다.

SF-35 F-16보다 안정성이 높지만 공중전능력은 낮다. 별로 권장할만한 기체는 아니다.

F-4 공중전용 전투기. A-4보다 안정성이 떨어지지만 나머지가 조금씩 높다. 초반 사용.

A-10 방어력과 안정성 대지공격력이 뛰어나지만 출력이 약해서 거의 쓰지 못한다.

F/A-18E 출력과 선회능력이 뛰어나 공중전에 강하며 대지공격능력이 높기 때문에 다용도로 쓰인다.

Su-25 모든 능력이 높은 편이지만 출력이 낮고 수직상승능력이 낮기 때문에 공중전에선 밀리게 된다.

KF-C7 안정성이 높으며 F-4보다 능력이 약간씩 높은 델타형 비행기. 역시 전력은 되지 못한다.

MiG-29 F-16보다 모든 것이 약간씩 상승. 중반에 많이 사용하게 된다. 선회능력이 약간 떨린다.

Su-35 출력과 선회능력은 최상급. 동급의 F-22보다 능력면에선 앞선다. 권장할 만한 기체.

TND-F3 안정성이 최상급이며 대지공격능력이 높다. 출력도 높아 쓸만한 기체. 방어력이 약한 게 단점.

A-6 초반 대지공격용으로 알맞은 기체. 안정성도 꽤 된다. 하지만 공중전에는 불리하다.

F-14 출력이 높아 공중전에 강하다. 선회능력이 떨어지지만 출력으로 커버된다. 대지공격도 수준급

YF-23A 안정성이 높아진 스텔드기. 선회능력이 약간 떨어지지만 그런대로 쓸만하다.

MiG-31 출력과 방어력은 최고이지만 선회능력이 떨려 공중전에서 밀린다. 상승능력도 높다.

F-16 평균적인 능력을 가진 기체. 출력이 높아 초반 공중전에 많이 사용된다.

F-117A 스텔드기이지만 공격기에 가까워 대지공격에 알맞다. 선회능력이 떨려 공중전에 불리.

F-22 안정적이기 때문에 스톨이 적지만 선회능력과 출력이 떨려 Su-35보다 공중전에서 밀린다.

SF-39 출력 선회능력이 최고이기 때문에 공중전에선 당할 자가 없다. 하지만 방어력이 너무 약하다.

XFA-27 사상 최강 최악의 기체. 랫지레이서의 블랙키를 연상케한다. 미사일을 한번에 4발까지 쏠 수 있다.

R-M01 평균적으로 능력이 떨어지는 기체. 출력은 수준급이지만 나머진 다른 기체보다 형편없다.

MiG-21 F-4와 동급인데 능력이 더 떨어진다. 첫 번째 미션만 사용하고 버리자.

F-15S 동급인 F-22나 Su-35보다도 훨씬 높은 능력을 가지고 있다. 공중전에서도 전혀 밀리지 않는다.

클리어 후의 변경점

게임을 클리어하게 되면 옵션에서 사운드 테스트와 게임에 등장한 전투기 모델을 볼 수 있다. 또한 시작시 자신이 사용하게 될 전투기를 엑스트라 라인업으로 바꾸어 새로운 전투기로 게임을 플레이 할 수 있게 된다. 또한 전 스테이지를 클리어하면 전작에도 있었던 프리 플레이가 가능하게 된다.

미션의 분기

게임 중간중간에서는 분기를 거치게 된다. 분기하는 미션은 4, 6, 7, 14, 15로써 분기가 이루어져도 그 다음 미션에서 합쳐지므로 크게 신경 쓸 필요없다. 이외에도 더 많은 분기가 있다고 생각되니 각자가 찾아보기 바란다. 분기에 따라서 내용이 크게 달라지는 것은 아니므로 걱정하지 말자. 참고로 이 분석은 노말모드를 기초로 한 것이다. 구입 비행기는 훈장과 상금에 따라 변화되는 경우도 있다.

미션 소개

MISSION 1

침공부대유격(Interception of invasion unit)

개요

빠르지만 출격임무다. 우리군의 전선기지에 적침공부대가 접근중이라는 연락이 들어왔다. 폭격기를 중심으로 하는 소규모의 부대이다. 재빨리 출격하여 격파하라. 타겟은 B-52부대. 건투를 빈다.

공략

말이 필요 없다. 속공으로 밀고 나가자.

MISSION 2

-정찰부대추격-(Pursuit of reconnaissance unit)

개요

전선기지의 레이더가 산악지대를 비행중인 적편대를 포착했다. 편성으로 봐서 우리들의 움직임을 찾기 위한 정찰부대라고 생각된다. 이걸 처리하는 것이 이번의 임무이다. 목표 E-767 조기경보기편대. 조기경보기와 함께 호위의 전투기도 확인되고 있으므로 충분히 주의하라.

공략

역시 별로 어렵지 않다. 다만 슈퍼 플라이(SUFER FLY)가 타고 있는 F-4는 꼭 격추시키자. 그러면 A-6를 살 수 있게 된다.

MISSION 3

-보급항기습-(Surprise attack on the supply bay)

개요

적 공모가 앵커헤드만에 입항하여 보급 작업중이라는 정보를 입수했다. 보급이 끝나면 적은 공모를 중심으로 한 상륙작전을 전개할 것이다. 그러므로 보급 작업의 틈을 타서 적항모와 보급설비에 기습공격을 건다. 목표인 적 공모와 보급설비 항내에는 대공병기가 설치되어 있으며 공모외의 함선도 입항하여 있을 확률이 높다. 공격에 주의를 요한다.

공략

지상공격이 주를 이루는 미션. 지상공격용 A-4나 A-6로 출격하자. 클리어 이후 미션이 분기된다.

MISSION 4-1

- 전선기지공격 -(Attack on the front base)

개요

이번 수차례의 적출격으로부터 적의 전선기지 위치를 파악해 내는데 성공했다. 이 기지를 공격해 전선에 걸친 적의 기동력을 빼앗는 것이 작전의 목적이다. 목표는 적 전선기지. 적은 산악지대에 건설된 고성을 개조하여 기지로써 사용하고 있다. 전투기로부터의 공격은 물론이며 대공화포에도 충분한 주의가 필요하다.

공략

MiG-29 RICOCHET를 격추시켜라. 4-2보다 약간 어렵지만 그만큼 많은 보수를 받을 수 있다.

이번 미션부터 아군기를 고용할 수 있다.

MISSION 4-2

-해상유전파괴-
The destruction on the offshore oil field

개요

보급항 공격때 침몰한 연료보급선의 잔해로부터 적의 해상유전설비에 관한 데이터를 입수했다. 그것에 따르면 해상유전설비는 수기의 유전 플랜트와 석유정제기지까지 되는 대규모의 것으로 적의 연료보급을 담당하는 중요한 것이라고 생각된다. 즉시 출격하여 이것을 파괴하라. 목표는 해상유전설비와 석유정제기지.

또한 공격에 대비한 유전의 일부는 요새화가 진행되어 있는 것 같다. 주의하라.

공략

Su-25 D_COWBOY 2대를 노려라. 녀석들을 없애면 X-29를 살 수 있게 된다. 역시 쉽게 클리어할 수 있다.

MISSION 5

-협곡기지돌파-
(The breakthrough at the ravine base)

개요

적 운송기를 추적중인 정찰기로부터 협곡지대의 안에 건설중인 적 기지를 발견했다고 연락이 들어왔다. 전선기지를 잃은 지금 적은 큰 무리를 하면서 건설작업을 진행하고 있다고 생각된다. 이번의 목표는 이 협곡기지이다. 불행이도 협곡기지 주변에는 대공미사일 진이 쳐져 있어 상공으로부터의 접근은 불가능하다. 기지를 공격하기 위해서는 협곡안에 저공비행으로 침입하여 일격이탈공격을 할 수밖에 없다. 목표는 적 협곡기지. 적 대공미사일은 정확하다. 협곡위로 올라가면 목숨은 없다. 고도에 주의하라.

공략

좁은 곳을 뚫어야 하므로 기동성이 좋은 기체를 선택하자. A-6나 F-16이 좋을 것이다. 후반부에는 낮은 고도로는 통과할 수 없는 부분이 있으므로 주의하자.

MISSION 6-1

-야간추격전-(Night-time pursuit plane)

개요

계속된 출격이 성공을 거두자 적 전선부대는 일시적인 후퇴의 움직임을 보이기 시작했다. 바로 전에도 정찰기가 적의 도주부대라고 생각되는 그림자를 잡아 냈다. 즉시 출격하여 이 부대의 추격임무를 맡아주었으면 좋겠다. 목표는 E-767 조기경보기부대. 첫 야간출격에다가 적기의 방해에 의한 레이더 성능의 저하가 예상된다. 후방을 주의하라.

공략

F-117A RAZORBACK 2기를 파괴하라. 성공하면 MiG-29를 살

PLAY STATION

수 있게 된다. 전파방해가 있지만 적의 E-767두대를 파괴하면 레이더가 원상태로 돌아온다.

이 녀석들을 없애자

MISSION 6-2

-자원채굴장공격-
(Attack on the mine)

개요

협곡기지 공격때 파괴한 운송기의 플라이트 레코더를 회수해 해석한 결과 적자원채굴장의 존재가 판명되었다. 적은 이 채굴장을 중심으로 각방면에 지하자원을 보급하고 있다고 생각된다. 이것을 공격하여 적의 자원보급선을 분단하는 것이 이번 임무다. 목표는 적자원채굴장과 교각. 채굴장 주변에 구성된 산악지대 위에 적의 대공병기도 다수 배치되어 있는 것 같다. 주의하라.

공략

F-117A RAZORBACK 2기를 파괴하라. 성공하면 MiG-29를 살 수 있게 된다. 타겟이 푹 들어간 곳이 있으므로 일격 이탈 전법을 사용하자.

MISSION 7

-폭격작전호위- (Escorting our attack operation)

개요

적전선부대가 후퇴한 틈을 타 폭격기부대를 적 조선소에 보내게 되었다. 그래서 이 작전의 엄호기로써 동행해 주길 바란다. 목표는 적전투기 편대. 알고 있겠지만 이 조선소는 적의 공모기동함대나 보급함의 거점이 된다. 중요한 전략목표다. 폭격기의 호위가 최우선인 것은 말할 필요도 없겠지만 적함대를 발견할 경우는 가능한 파괴하라!

공략

F-14 Z.O.E.를 없애라. 호위가 우선이므로 우리편 폭격기를 제대로 엄호해야 한다. 타겟을 모두 격파하지 않더라도 폭격작전이 끝나면 미션종료가 된다.

이번 미션에서 없애야 할 녀석

MISSION 8

-고고도추격전-
(High atitude chase)

개요

정찰위성으로부터 고고도 비행중인 적부대의 영상이 보내져 왔다. 규모로 보아 작전이동중의 폭격기부대라고 생각되지만 우리군의 데이터에 없는 기체도 존재하며 상세한 것은 불명이다. 이것을 추격하여 격추시켜주기 바란다. 목표는 적폭격기편대. 고고도에서는 기체가 실속하기 쉬우므로 비행속도에 충분히 주의하기 바란다.

공략

높은 곳에서는 속도를 조금만 줄여도 실속되어 중심을 잃는다. 그러므로 안정성이 높은 기체를 타고 가자. 적을 만나면 절대 속도를 줄이지 말고 돌진하면서 미사일 공격을 퍼붓자.

MISSION 9

-병기생산기지탈취- (Taking over the enemy arms production base)

개요

이번 임무는 적의 병기보급의 요점이 되는 병기생산기지의 탈취다. 이 작전이 성공하면 적 병기생산 라인에 타격을 줄 수 있을 뿐만 아니라 탈취한 기지는 우리군에게도 유용한 설비가 된다. 그러기 위해서도 적의 호위전투기대와 지상부대만을 제거, 기지 자체는 그대로 탈취하지 않으면 안된다. 목표는 병기생산기지 호위부대. 타겟는 적 병력만이다. 기지설비에는 피해를 주지 않도록.

공략

F-16 M.SPHERE F-16 TALLMAN을 확실히 파괴하라. 이번 미션에는 파괴해야할 목표가 있으므로 노란색 유니트는 절대 손대지 말자. 두 대의 이름있는 F-16을 파괴하면 F-117A를 살 수 있게 된다.

hold 된 유니트를 절대 공격하지 마라!

MISSION 10

-시험작폭격기파괴-
(Destroying the enemy's Prototype Bomber)

개요

탈취한 병기생산기지내의 데이터로부터 해군이 개발을 진행하고 있던 시험작 폭격기에 관한 정보를 얻었다. 그것에 따르면 시험작 폭격기는 기본 부분의 개발의 완료도모나 제도의 연구시설로 이동되어 최종 정비단계에 있는 것 같다. 적이 이 폭격기를 출격시킬 수 있게 된다면 우리군에게는 크나큰 위협이 된다. 그래서 연구설비를 공격 시험작 폭격기를 발견하여 파괴시켜주길 바란다. 목표는 적 시험작 폭격기. 시험작 폭격기는 설치된 격납고 어딘가에 있을 것이다. 우선은 격납고를 공격하여 폭격기의 소재를 확인하라.

공략

MiG-31 STALKER를 파괴하라. 중앙에 있는 4개의 격납고중 한군데에 폭격기가 있으므로 이것을 발견해 내면 된다. 미그기를 격추시키면 R-M01을 살 수 있게 된다.

MISSION 11

-기동함대습격- (Assault of the mobile fleet)

개요

공모를 중심으로한 적기동함대가 이동을 개시했다는 정보가 들어왔다. 전선병력과 합류하여 한 번에 몰아칠 생각인 것 같다. 이 기동함대에 공격을 걸어 양상침공작전을 방지하는 것이 이번 임무이다. 목표는 적기동함대. 이지스함의 화력은 강력하다. 조격당하지 않도록 일격이탈을 노려라.

공략

F-14 Z.O.E.와 R-M01 HANGMEN2기의 모두 3대의 이름있는 적기가 등장한다. 모두 없애자. 미션클리어 이후 착륙시도가 있는데 재주껏 착륙하도록 하자. HANGMAN을 격추시키면 EF-2000을 살 수 있게 된다.

이녀석들을 노리자

MISSION 12

-기동함대습격-
(Breaking into the enemy submarine base)

개요

하구로부터 육지로 연결되는 절

벽안에서 적의 잠수함기지가 발견되었다. 정보부에선 적이 대형순함 미사일을 탑재한 잠수함을 보유하고 있다는 정보도 들어왔고 해서 이 기지가 거점이 되어있을 가능성도 크게 생각되고 있다. 이를 공격해 주기 바란다. 목표는 적잠수함기지. 계곡지대와 마찬가지로 대공미사일망에 의해 지켜지고 있기 때문에 고도를 올릴 수 없을 뿐만 아니라 절벽안이 복잡하게 구성되어 있기 때문에 작은 조정 미스로 목숨을 잃게 될지도 모른다. 조정에 집중하라.

공략

미션 5와 비슷한 내용. 하지만 훨씬 어렵다. 역시 이동력이 좋은 기체를 골라 침입하자.

MISSION 13

-수력발전소 탈취-
(Taking over the hydraulic power plant)

개요

이번 작전은 산악부에 건설된 수력발전소시설의 탈취다. 전의 병기생산기지때와 마찬가지로 발전소시설에 피해를 주지 않으면서 적부대에게만 공격을 집중시켜라. 목표는 발전소호위부대. 호위의 전투기도 다수 확인된 데다가 대공병기도 많이 배치되어 있을 것이라고 생각된다. 공중전과 대지공격 쌍방을 강하게 하는 작전이 될 것이다.

공략

F-22 Z.O.E.를 격추시키자. 이번 미션에도 건드리지 말아야 할 유니트가 많으므로 노란색을 주의하자. 여기서부터 난이도가 높아지는데 상대해야 할 타겟과 적이 많으므로 미사일을 아끼자.

기체가 비뀐 Z.O.E.

MISSION 14-1

-미사일 사이로 기지파괴-
(Destruction of the enemy missile silo base)

개요

제군들의 활약으로 현재 우리군이 적측세력의 꽤 깊은 곳까지 침공해 있다. 당연 앞으로 적의 반격도 더욱더 격렬해지겠지. 그래서 적의 병력을 교란하여 전국의 우위를 진행하기 위해. 전력을 두 개로 나눠 동시침공작전을 행한다. '알파빌작전'이라고 명명된 본작전. 이번의 임무는 적의 미사일 사이로 기지 또는 지하 사이로 내의 환기를 행한다. 배기덕트의 파괴란 말이다. 목표는 사이로 기지와 배기덕트. 견고한 방호벽으로 둘러쌓인 배기덕트를 파괴하기 위해서는 저공으로부터의 수평공격보다 배기구를 직접 치는 것이 좋다. 건투를 빈다.

공략

TND-F3 MAX TND-F3 GOOGE의 두 대를 노려라. 적의 병력이 매우 많으므로 미사일을 아껴야 하며 지형안에 숨어있는 목표물에 주의하자. 두 대를 모두 격추시키면 YF-23A를 살 수 있게 된다.

이 두녀석을 격추시켜라

MISSION 14-2

-운송기부대추격-
(Pursuit on the enemy's transport plane unit)

개요

제군들의 활약으로 현재 우리군이 적측세력의 꽤 깊은 곳까지 침공해 있다. 당연 앞으로 적의 반격도 더욱더 격렬해지겠지. 그래서 적의 병력을 교란하여 전국의 우위를 진행하기 위해. 전력을 두 개로 나눠 동시침공작전을 행한다. '베릿시마작전'이라고 명명된 본작전. 이번의 임무는 작전이동중의 운송기부대의 추격이다. 목표는 적운송기부대. 상당수의 전투기가 호위하고 있는데다가 대기의 상태가 불안정하기 때문에 레이더 성능의 대폭적인 저하가 예상된다. 포위당하지 않도록 주변에 신경써라!

공략

EF-2000 D R 20003대를 격추시켜라. 6-1미션처럼 레이더가 잘 보이지 않으므로 주의하자. 3대의 EF-2000을 격추시키면 YF-23A를 살 수 있게 된다.

시계가 매우 않좋다

MISSION 15-1

-해엽돌파작전호위-
(Escorting the breake-through-channel operation)

개요

적세력범위에 좀더 침입하기 위해 공모기동함대의 출격이 결정되었다. 그 전에 베이톤해엽을 빠져나가 한 번에 적중앙을 돌파하는 작전이다. 적도 이것을 방지하기 위해 기동함대에 집중공격을 퍼부으려 올 것이 예상된다. 이 해엽돌파작전에 동행하여 기동부대의 호위를 맡아주기 바란다. 목표는 적전투기와 지상부대. 전함이 무사히 통과할 수 있도록 전력으로 적을 격멸하라!

공략

F-15E XIAO F15-E JIAN F15-E DAO의 격추. 해상병력의 제압을 우선으로 하자. 우리편 함대가 공격당하면 구조요청을 보내오므로 즉시 달려가자. 세대의 F-15를 격추시키면 F-22를 살 수 있게 된다.

MISSION 15-2

-저고도기습작전-
(Low altitude surprise attack operation)

개요

우리군의 침공에 대항하기 위해 적이 주둔기지에 항공병력을 집결하고 있다는 정보가 들어왔다. 이 기지를 치기 위해서는 적이 출격준비를 하고 있는 지금이 최적시기이다. 그래서 적 레이더를 피해 지형에 묻혀 고도 200m 이하로 침입. 적이 반격할 사이도 주지 않고 주둔기지에 기습공격을 가한다. 목표는 적 주둔기지. 꼭 저고도를 유지할 필요는 없지만 레이더에 발견되어 적의 추격을 받는 것은 좋은 방법이 아니다. 지형을 꿰뚫어 보이 주의깊게 침입하라!

공략

YF23-A F.F.F. 4대의 격추. 저공비행으로 목표만 부숴도 되지만 적들을 몰살시켜 돈을 벌자. 클리어후 비행장 착륙이 있다.

정말 어려운 비행장착륙

MISSION 16-1

-지열플랜트기지돌입-
(Breaking into the geothermal plant base)

개요

이번 작전은 적 지열플랜트의 파

괴이다. 불행히도 기지 자체는 돔 상태의 견고한 외벽으로 둘러싸여 직접공격을 전혀 받지 않는다. 그래서 플랜트내의 열배출을 하는 방열구로부터 돌입하여 중앙냉각장치를 파괴하고 기지기능을 정지시키는 작전을 취한다. 현재 방열구는 닫혀진 상태이지만 지상부대가 이것을 개방하기 위해 기지에 침입하기로 되어있다. 개방예정시각은 15시 정각 개다가 개방을 유지할 수 있는 시간은 거의 90초밖에 되지 않는다. 일격이탈의 전격작전이다. 목표는 적 지열플랜트기지 개방시각에 주의하라.

공략

3분동안 적들을 요리하다가 15:00이 되면 플랜트 입구 통로로 잠입하여 내부에 있는 목표를 확실하게 파괴해야 한다. 제한시간은 1분30초. 그전에 입구주변의 미사일 발사대를 파괴해 두자.

이렇게 잠입하자

MISSION 16-2

-낙하기구출작전- (Rescur operation the downed plane)

개요

긴급사태다. 정보부의 정찰기가 작전행동중 공격을 받아 추락했다고 긴급연락이 들어왔다. 이미 회수부대가 승무원 구출을 위해 떠났지만 동시에 적도 정찰기가 가진 기밀정보를 노리고 지상부대와 전투기편대를 보내고 있다. 즉시 출격하여 회수부대를 호위하고 동시에 적지상부대를 공격하라. 목표는 적전투기편대와 지상부대. 회수부대가 전멸 또는 적 지상부대가 정찰기까지 도착하면 작전 실패가 된다. 상황을 잘 보고 임기응변으로 대처해 나가길 바란다. 건투를 빈다.

공략

5개의 아군회수부대와 1대의 정찰기 잔해를 지켜내야 한다. 구원요청이 오면 바로 구하러 가자. 상황에 따라 빠른 행동을 취하지 않으면 실패하기 쉬운 미션이다.

MISSION 17-1

해안레이더기지파괴- (Destroying the coast rader facility)

개요

'알파빌작전'의 최종임무는 해안지대에 다수 설치된 적레이더기지의 파괴이다. 해안지대는 복잡하게 구성되어 그 영향으로 미사일의 유도가 전혀 되지 않기 때문에 파괴에는 기총을 사용할 수밖에 없다. 목표는 해안레이더설비. 격렬한 전투가 될 것이라고 예상되지만 이곳을 돌파한다면 적본거지는 눈앞이다. 건투를 빈다.

공략

처음에 가르쳐 주듯이 타겟은 머신건으로 공격해야 한다. 그 외의 적에게는 미사일를 사용해도 되므로 혼동하지 말자.

MISSION 17-2

최종방어라인돌파- (Breaking through the enemy's last defence line)

개요

'베릿시마작전'의 최종임무는 적 전투기편대와 해상병력으로 구성된 최종 방어라인의 돌파이다. 적도 지금까진 없던 대규모의 부대를 투입하고 있으므로 난전이 예상된다. 전력을 투입해 격파하기 바란다. 목표는 적방위부대. 격전이 예상되지만 이곳을 돌파한다면 적본거지는 눈앞이다. 건투를 빈다.

공략

적의 최신형 전투기가 많이 등장하므로 주의하자. B로 시작하는 폭격기들은 내구력이 강하다.

MISSION 18

-적제압도시공격- (Attack on the enemy controlled city)

개요

제군들의 건투에 의해 '알파빌' '베릿시마' 작전은 성공했다. 여기서 우리군은 다시 전력을 집결 해안도시 포트에드워즈의 적 주둔부대를 치고 최종침공루트를 확보한다. 목표는 전투기의 이착륙에 사용되고있는 중앙고속도로망과 적 주둔부대이다. 건투를 빈다.

공략

5군데에 퍼져 있는 고속도로망을 파괴하면 된다. 엄청나게 많은 적 전투기가 등장하는데 되도록 무시하자. 클리어 후 착륙해야 한다.

MISSION 19

-적사령부공격- (Attack on the enemy's headquarters)

개요

제군들, 여태까지 잘 싸워주었다. 이번 작전에서 항만도시 센트아크의 침공, 적 사령부에 총공격을 가한다. 우선 반도 끝부분에 있는 공항을 공격하고 계속해서 항만설비와 도시부의 적 부대를 친다. 공격목표는 도시 최심부에 위치한 적의 중앙 사령부이다. 목표는 공항, 항만설비, 그리고 적 사령부. 적도 가지고 있는 전력을 전부 투입해 올 것이 틀림없다. 모두 분발해 주기 바란다. 플레이를 제대로 하지 못했다면 여기서 끝난다.

공략

엄청나게 많은 전투기 그리고 대공화포와 상대해야 한다. 미사일이 부족할지 모르므로 성가신 전투기와 타겟만을 노리자.

MISSION 20

-대형잠수함추격- (Pursuit of giant submarine)

개요

긴급사태다! 적 사령부 파괴직전 대형잠수함이 탈출했다는 정보가 들어왔다 즉시 출격하여 이것을 추격하라. 목표는 적 대형 잠수함. 건투를 빈다.

공략

잠수함은 5~6발 미사일을 명중시키면 폭파된다. 하지만 대형 순항 미사일이 발사되므로 따라가서 폭파시켜야 한다. 속도가 매우 빠르고 150m안에 들어오면 방향을 바꾸어 버리므로 200~150m사이로 접근하여 머신건으로만 공격해야 한다. 미사일을 놓치면 21로 가지 못하고 끝난다.

MISSION 21

-사령요새공격- (Attack on the enemy's headquarters fortress)

개요

예상하지 못한 사태다. 적 사령부의 괴멸을 확인했지만 동쪽에 새로운 사령요새의 존재가 확인되었다. 히든카드인 대형 순항미사일을 잃은 지금 이것이 적의 최후의 발악이라고 생각된다. 사령요새를 공격하여 적 쿠데타군을 전멸시켜라. 목표는 적 사령요새 최종작전이다. 전원 전력으로 임무를 수행하여 살아 돌아오라.

공략

Z.O.E.가 ADF-01을 타고 나오므로 이것을 격추시키자. 엄청나게 많은 F-15S가 등장하므로 재주껏 피해가자. 모든 타겟을 없애면 16-1에서처럼 좁은 기지내를 비집고 들어가 공격해야 한다.

추가미션 소개

다음에 나오는 3개의 미션은 약간 어려운 조건을 통과해야만 갈 수 있는 특별한 미션이다. 아래 조건이 정확하다고는 할 수 없지만 그대로 하면 갈 수는 있으니 참조하자. 그리고 이 이외에도 추가되는 미션이 더 있을 가능성이 많으므로 주의해서 찾아보도록 하자.

MISSION 7.5

-보급작전저지-
(Interrupt the enemy's supply operation)

조건

(Mission 7과 8 사이, MISSION 7에서 적의 수송함을 전부 파괴할 경우 등장하는 미션.

개요

적 주둔기지에 보급기 부대가 접촉중이라는 정보가 들어왔다. 저번 조선소 폭격때 적의 물자수송선을 파괴한 덕에 수로(水路)에 의한 보급로를 공로(空路)로 바꾼것으로 보인다.

표적은 적수송기로부터 투하되는 보급물자가 들어있는 콘테이너이다. 이것이 지상에 도달하기 전에 가능한 많이 파괴하는 것이 임무이다. 목표는 적보급기 부대 및 보급컨테이너. 컨테이너는 미사일의 유도가 되지 않으므로 공격에는 기총을 쓸 수밖에 없다. 서둘지 말고 신중히 처리하라.

공략

낙하산에 매달려 투하되는 보급물자를 처리하는 것만으로도 상당히 바쁘다. 수송기와 호위기가 몇대 나오지만 가능한한 제대로 상대하지 말고 적당히 피하자.

MISSION 16-3

-소립자 연구소 공격-
(Attack on the enemy's elementary particle lab)

조건

(MISSION 15-2에서 고도 200을 넘지 않고 적 기지에 도착해서 적 폭격기를 파괴할 경우 추가되는 미션 16-2와 16-3을 고를 수 있다.)

개요

적주둔기지 습격시 파괴한 폭격기가 적 소립자 연구소로부터의 연락기였던 것으로 판명됐다. 이번의 표적은 그 소립자연구소이다. 문제는 연구소 주변에 배치된 지대공 미사일망이다. 정보부가 긴급 입수한 데이터에 의하면 지대공미사일 발사 장치 본체는 땅속에 설치되어 있어 파괴불가능이라 한다. 단 미사일의 유도성능은 그다지 높지 않아 급선회로 떨칠 수 있다. 목표는 적소립자연구소. 공격시에는 끊임없이 미사일 때문에 위험에 접하게 된다. 냉정히 판단하여 우선 피하도록 하라.

공략

목표인 소립자연구소는 원형으로 지상목표가 빙 둘러서 배치되 있다. 근처에 접근하면 꼭 미사일이 날아오므로 가능한한 일격이탈을 노리자. 호위 전투기는 그다지 많지 않으나 지대공 미사일과 함께 상대하게 되면 머리가 아프다. 연구소 상공에 도착하기 전에 미리 처리해두는 편이 좋을 듯..

MISSION 16-4

-집결함대공격-
(Attack on the enemy's assembled fleet)

조건

(MISSION 15-1에서 우리 함대의 피해가 전혀 없을 경우 추가되는 미션, 16-1과 16-4를 고를 수 있다.)

개요

공모기동함대가 전부 무사히 해협을 돌파한 탓에 적은 여기서 해상전력을 집결해 온 힘을 다해 우리군의 침공을 저지하려는 움직임을 보이고 있다. 침공루트상으로도 피해 지나갈 수는 없는 상대이다. 즉각 출격해 이들을 격침하라. 목표는 적 기동함대. 적해상병력과 전투기편대에 의한 맹공격이 예상된다. 충분히 주의하라.

공략

눈에 보이는 적은 다 파괴하면 된다. 적이 상당히 많이 나오므로 미사일 개수에 주의하며 싸우자. 항공모함이나 군함이 보일 경우 포대를 따로 파괴해서 돈을 벌기보다는 본체를 노려서 미사일을 아끼는 편이 좋을 지도...(실력이 늘면 기총만 가지고 항공모함도 잡을수 있다)

미션 1-6 미션맵 공개

MISSION1 1)B1×2 2)B-52×2 3)A4×2 4)F4×2

MISSION2 1)C-17×3 2)E-767×2 3)F4×2 4)MIG21×2 5)F4×1

MISSION3 1)항모×1 2)A4×4 3)AH-64×1 4)F16×4 5)수송선×2

MISSION4 1)관제탑×1 2)성×1 3)A4×4 4)F16×3 5)MIG29×1

MISSION5 1)관제탑×1 2)C-5×1

MISSION6 1)F/A-18D×4 2) E-767×2 3)F4×2 4)A6×2

PS속의 신형 타마고치

힘내라 모리가와군 2호

전혀 새로운 모습의 게임이 PS에 등장했다. 여태까지의 틀에박힌 육성 게임과는 달리 자유도가 높고 훨씬 고지능 적이다. 특히 생각하는 생물을 기른다는 점이 매우 흥미롭다. 웃고 울고 반항하고 아양떠는 PiT(Pet In Tv). 당신의 PiT는 과연 어떤 모습으로 성장할까?

■제작사: SCE
■장르: 어드벤처
■발매일: 97년 5월 18일
■발매가: 5,800엔

그래픽 ★★★★
조작감 ★★★
스토리 ★
연출성 ★★★
사운드 ★★★★
소장성 ★★★★★

기본편

컨트롤러 조작

□버튼 : PiT(이후 피트로 총칭한다)를 불러세워 커뮤니케이션 아이콘을 표시합니다. 방향키로 아이콘을 선택하여 피트커맨드를 명령해 주세요.

△버튼 : 카메라의 위치가 롱 → 미들 → 업의 순으로 변한됩니다.

○버튼 : 피트에의 지시나 커맨드를 실행시킵니다. 피트에게 OK의 뜻을 전할 때도 사용합니다.

×버튼 : 커맨드를 캔슬할 때나 피트에게 NO의 뜻을 전할 때 사용됩니다.

방향키 : 아이콘의 선택이나 커서 등을 이동시킵니다.

셀렉트 : 헬프아이콘이나 맵을 표시합니다. 누를 때마다 헬프아이콘의 표시 → 헬프아이콘+업 →맵만 표시 → 아무것도 표시하지 않음이 순서대로 돌아갑니다.

스타트 : 피트를 휴식시킵니다. 휴식중은 과로도가 조금씩 회복됩니다. 다시한번 누르면 일어서서 행동을 시작합니다.

R1 : 누를 때마다 카메라앵글이 오른쪽으로 45도씩 돌아갑니다. 계속 누르고 있으면 연속으로 화면이 회전합니다.

L1 : R1 과 같은 기능이지만 왼쪽으로 돌아갑니다.

R2 : 카메라앵글을 360도 회전시킵니다.

게임의 시작

타이틀 화면에서 NEW를 선택하면 5개중 한가지의 피트를 선택하게 됩니다. 5가지 피트의 특징은 다음과 같습니다.

TYPE 1
표준적으로 기르기 쉬운 타입입니다. 처음 시작할 때 적합하다고 할 수 있습니다.

TYPE 2
건강하고 활발한 피트입니다. 기르는 법에 따라선 조금 난폭한 녀석이 될지도 모릅니다

TYPE 3
솔직하고 차분한 피트입니다. 플레이어가 하는 말을 잘 들어줄 것 같습니다.

TYPE 4
개성적으로 약간 이상한 피트입니다. 도대체 무엇을 할지 길러보고 싶은 타입입니다.

TYPE 5
신중하고 감수성이 예민한 피트입니다. 조금 겁장이지만 위험한 트랩에는 걸리지 않겠지요?

5가지 타입중 자신의 마음에 드는 피트를 골랐다면 이름을 정하게 됩니다. 히라가나 카타카나 영문자중 한가지로 4글자까지 만들 수 있습니다. 이름을 바꾸게 되면 타이틀이 바뀌면서 게임이 시작됩니다. 처음에 나오는 오프닝은 안봐도 됩니다.

● 게임의 목적

이 게임은 피트(Pet in TV)라는 지능생명체에게 10개의 월드를 다니게 하여 길러나가는 것입니다. 피트의 세계는 연습 스테이지 7개의 월드 P-ZONE, 보너스인 월드9로 나뉘어져 있습니다. 월드는 여러가지 설치물이나 생물 여러가지 아이템 등의 피트의 흥미를 끌만한 것들로 가득차 있습니다. 이 게임의 목적은 당신만의 피트를 기르는 것입니다. 하지만 그것을 위해서는 여러가지 목적이 준비되어 있습니다.

1. 월드를 클리어한다

각 월드에는 막 태어난 피트가 절대로 풀 수 없는 퍼즐이 준비되어 있습니다. 피트가 길을 잃고 어쩔줄 모르고 있다면 당신이 조금씩 힘을 빌려줘 퍼즐을 풀 수 있도록 해주세요.

2. AI칩을 모은다.

각각의 월드에는 AI칩이 숨겨져 있습니다. AI룸에 칩을 모아 두면 격납고의 중심에 파츠가 구성되어 모두 모이면 새로운 피트(골든피트)가 탄생합니다.

이것이 바로 AI 칩

3. P-ZONE이란

8번째의 월드인 P-ZONE은 피트 혼자서 클리어해 나가지 않으면 안되는 알 수 없는 월드입니다. 이곳에 들어오면 플레이어인 당신으로부터의 지시가 전혀 통하지 않습니다. 성장하지 않은 피트가 이곳에 들어오면 계속 헤매다가 집으로 돌아가 버립니다. 충분히 길러지지 않은 피트라면 클리어하지 못할 최고의 난이도를 가진 월드입니다.

● 피트의 세계

연습스테이지 7개의 월드 P-ZONE은 그림처럼 구성되어 있습니다. 각 월드에는 번호가 부여되어 있습니다만 반드시 그 번호순대로 가야하는 것은 아닙니다. 또한 피트의 집앞에는 워프통로가 있습니다. 이 워프통로는 피트가 제일 마지막에 갔던 스테이지와 집을 연결하고 있는 것입니다. 산책도중 피트가 지쳐서 집으로 돌아오더라도 이 워프통로를 사용한다면 간단히 원래 스테이지로 돌아갈 수 있습니다.

● Dr.Y의 기능

Dr. Y는 당신의 집사가 되어 피트의 관리나 파일의 세이브 로드 등의 중요한 도움을 주는 캐릭터입니다.

Dr . Y의 역할

1. 공복 피로도 등을 체크하여 회복시켜 줍니다.
2. 지저분해진 외장을 깨끗하게 해 줍니다.
3. 학습상태를 체크하여 상태가 나쁘다면 고쳐줍니다.
4. 피트가 가져온 아이템을 장비나 보관해 줍니다.
5. AI 칩을 가져왔을 때에는 자동으로 AI룸에 격납시킵니다.

Dr . Y의 커맨드

1. 밖으로 나가다(外に出る) : 피트가 집 밖으로 나갑니다.
2. 보물상자(寶箱) : 피트가 집으로 가져온 아이템을 관리합니다.
   - 보다(見る) : 모아둔 아이템을 봅니다.
   - 장비(裝備) : 장비가능한 아이템이 있으면 장비할 수 있습니다.
   - 외장(外裝) : 가지고 돌아온 외장품을 장비할 수 있습니다.
   - 돌려보내다 : 모아둔 아이템을 맵위로 되돌려 보냅니다.
3. AI 룸 : 현재까지 모아둔 AI 칩을 확인합니다.
4. 시스템 : 세이브나 로드 등을 수행합니다.
   - 세이브(セーブ) : 현재까지의 데이터를 세이브합니다.
   - 로드(ロード) : 세이브된 데이터를 불러낼 수 있습니다.
   - 종료(終了) : 게임을 종료합니다.

● 피트와의 커뮤니케이션

피트이 밖으로 나가면 피트버튼(□버튼)을 눌러 화면에 커뮤니케이션 아이콘이 나오도록 합시다. 이 아이콘을 통해 피트과 당신은 대화할 수 있게 됩니다.

피트과 당신의 관계

막 태어난 피트에게 당신은 부모와 같은 존재입니다. 피트은 어디로 갈가 무엇을 할까. 배가 고프다. 지쳤다 라고 여러가지의 이유로 당신을 부릅니다. 당신은 이럴때마다 커뮤니케이션 아이콘을 통해 피트을 이동시키거나 피트이 일으킨 행동에 대해 대답을 해줍니다.

피트 에게 지시를 내린다

우선은 지시아이콘을 사용해 보내고 싶은 장소를 지시해 주십시오. 피트은 지시된 아이템에 가까워지면 생각나는 모든 행동을 취하기 시작합니다. 행동을 취한 후 피트이 당신을 보면서 의견을 물어봅니다. 이 때 당신이 피트의 행동을 판단하여 바르다고 생각하면 OK를, 틀리다고 생각하면 NO라고 대답해 주게 됩니다. 피트은 당신이 OK라고 답한 행동을 배워갑니다.

● 커뮤니케이션 아이콘

커뮤니케이션 아이콘은 상황에 대해 방향키의 좌우로 아이콘을 선택하여 ○버튼으로 결정합니다. 피트이 불러왔을 때 또는 당신이 피트을 불러세우고 싶을 때 이 커뮤니케이션 아이콘을 사용합니다.

◀ 지시 아이콘
피트를 보내고 싶은 곳을 지정합니다. 방향키로 화면에 표시되는 커서를 보내고 싶은 아이템의 위치나 장소에 맞추어 결정 버튼을 누릅니다. 커서는 자유롭게 움직이지 않고 피트가 진행할 수 있는 곳이나 만질 수 있는 아이템 등을 순서대로 지정하면서 움직입니다.

◀ OK 아이콘
화면내의 피트가 당신에게 의견을 물어봐 올 때 피트의 행동이 바르다고 생각한다면 이 아이콘을 선택해 주십시오. ○버튼을 눌러도 됩니다.

◀ NO 아이콘

피트의 행동이 잘못되었다고 생각했을 때 이 아이콘을 선택해 주십시오. ×버튼을 눌러도 됩니다. 이 아이콘을 선택하면 피트은 다른 행동을 취합니다.

◀ 자습 아이콘

피트이 혼자서 산책하기 시작합니다. 자습중에도 커뮤니케이션 아이콘을 이용해 지시를 낼 수 있습니다. 자습중에 다시 한 번 아이콘을 선택하면 자습상태가 해제됩니다.

◀ 착해착해 아이콘

'피트가 귀여워' 라고 생각될 때 언제라도 이 아이콘을 선택해 주십시오. 손이 나와서 피트을 쓰다듬어 줄 것입니다. 약간 기분이 나빠있을 때라도 이 아이콘을 선택해 주면 기분이 풀릴 것입니다.

◀ 에너지팩 아이콘

최대 3개까지 이동중인 피트에게 에너지팩을 줄 수 있습니다. 이것은 피트의 집에서 보충할 수 있습니다.

◀ 컨디션 아이콘

피트의 공복도 피로도를 모니터 하는 Dr. Y의 컴퓨터 화면입니다. 플레이어가 이해할 필요는 없으므로 무시하세요.

◀ AI 상태 아이콘

성장과정의 피트의 AI 가 어떻게 되어있는 지를 모니터 하는 Dr. Y의 컴퓨터 화면입니다. 역시 플레이어는 이해할 필요가 없습니다.

◀ 크레인 아이콘

피트를 현 스테이지의 입구 또는 집앞까지 자동적으로 데리고 오는 크레인을 기동시킵니다. 크레인 기동후라도 ×버튼으로 캔슬할 수 있습니다.

헬프 아이콘

헬프아이콘은 피트의 성장의 상태 현재의 기분 등을 표시하는 아이콘입니다. 게임에 익숙해지지 않았을 때엔 이 아이콘을 항상 표시해 주어 Dr. Y 의 메시지를 참조하여 피트의 기분이나 행동을 지켜봐 주십시오.

arm 0

· ARM=완력

현재의 완력을 표시합니다. 10을 넘으면 ☆로 표시됩니다.

foot 0

· FOOT=각력

현재의 각력을 표시합니다. 10을 넘으면 수치가 ☆로 표시됩니다.

· 위장 공복도

텅텅 비게 되면 당신이 하는 말을 듣지 않게 되고 실신해 버릴 수도 있습니다. 즉시 먹을 것을 주세요.

· 플라스크 피로도

플라스크가 꽉차게 되면 피로가 극한에 달해 당신이 하는 말을 듣지 않게 된다든지 실신해 버립니다. 그 자리에서 스타트 버튼을 눌러 쉬게해 주십시오. 그렇지 않다면 피로회복 팩을 주든지 집으로 데리고 돌아가서 즉시 회복시켜 주십시오.

· 피트의 행동방침

1. 먹을 것을 찾는다
2. 즐거운 것을 찾는다
3. 다음 스테이지로 진행한다
4. 집으로 돌아간다

· 피트의 상태

1. 즐거워
2. 싫어
3. 맛있어

피트를 기르자

당신으로부터의 지시나 행한 행동이 쌓이면서 피트의 뇌나 몸이 성장해 갑니다. 성장이 진행되면서 피트은 지시없이도 행동을 취하게 되어 갑니다.

뇌의 성장

특정의 아이템에 대하여 같은 행동을 취하도록 반복하면 피트는 그 행동을 기억하여 언젠가는 지시없이도 할 수 있게 되어갑니다. 그렇게 되기 위해 당신이 정답이라고 생각하는 행동을 가르쳐 주십시오. 여러가지 아이템을 만지고 경험해 가면서 이건 맛있다, 위험하다, 뜨겁다 같은 경험을 계속 기억해 갑니다. 기억한 행동이나 아이템에 대한 인상이 쌓여가면서 피트는 언어를 기억해 갑니다. 처음에는 의미없는 '바부바부' 같은 언어밖에 말하지 못하지만 성장하면서 피트어라 불리는 독자적인 언어로 말할 수 있게 됩니다.

신체의 성장

피트는 두뇌뿐만 아니라 몸도 성장해 갑니다. 보통의 생물과 마찬가지로 피트은 운동하고 식사를 함에 따라 신장 체중이 늘거나 각력, 완력이 올라가게 됩니다. 또한 피트의 세계에는 몇개인가의 파워업용 파츠가 숨겨져 있습니다. 파츠는 피트의 신체에 직접 장비하는 것으로써 성장과는 조금 다르지만 이런 파츠를 장비함에 따라 피트의 행동범위가 점점 넓어져 갑니다.

현재 피트의 상태는?

피트의 성장상태나 현재의 상태 등은 화면아래에 표시되는 헬프 아이콘으로 확인할 수 있습니다. 헬프 아이콘에는 Dr. Y로부터의 메시지도 항상 준비되어 있으므로 피트가 무엇을 하고 있는지 알고 싶을 때는 이 메시지를 참조해 주십시오.

Dr. Y의 도움말

게임을 하다 보면 화면 하단에 Dr. Y가 보내온 피트에 대한 상태가 계속해서 나오고 있습니다. 이것을 보면 피트이 무엇을 하는지 그리고 어떤 생각을 하려는지 알 수 있지만 일본어를 모르는 독자라면 전혀 도움이 되지 않을 것입니다. 그래서 여기에 주로 나오는 자막을 해석해 두었습니다. 아래의 20여가지만 알면 게임진행이 쉬워질 것입니다. 또한 이번 기회에 일본어를 좀더 익힐 수 있을 것입니다. 아래에 나온 것 외에도 몇가지의 자막이 더 있을지 모르나 별로 사용되지 않고 중요하지 않으므로 아래 것으로도 충분하리라 봅니다.

BGMを入れかえている : BGM을 바꾸고 있다
同意している : 동의하고 있다
休んでいる : 쉬고있다
考えている : 생각하고 있다
すごくうれしがっている : 매우 좋아하고 있다
すごくいやがっている : 매우 싫어하고 있다
びっくりしている : 깜짝 놀라있다
すごくおいしがっている : 매우 맛있어 하고 있다
たたいている : 때리고 있다
蹴っている : 차고 있다
触っている : 만지고 있다
押している: 밀고 있다
脅かしている : 위협하고 있다
食べている : 먹고 있다
意見を求めている : 의견을 원하고 있다
拒否している : 거부하고 있다
失神している : 실신하고 있다
うまくいかない : 잘 되지 않는다
うれしがっている : 좋아하고 있다
いやがっている : 싫어하고 있다
不快だった : 기분 나빴다
おいしがっている : 맛있어 하고 있다
ひっくり反そうとしている : 뒤집으려 하고 있다
頭に乗せようとしている : 머리에 씌우려 하고 있다
飛び越すとしている : 뛰어넘으려 하고 있다
持ち帰るとしている : 가지고 가려 하고 있다
投げようとしている : 던지려 하고 있다
臭いをかいでいる : 냄새를 맡고 있다

피트의 건강수첩

좋은 부모가 되기 위해

피트는 보통 로봇이 아닙니다

그럼 피트는 과연 무엇일까요? 피트는 인공지능을 지닌 알 수 없는 생명체입니다. 신체도 뇌도 생물처럼 성장합니다.

당신이 고른 피트은 막 태어난 갓난아기입니다. 아직 아무것도 모르지요. 당신이 이것 저것을 가르쳐 주고 경험시켜줌에 따라 피트는 길러져 나갑니다. 로봇라고 생각하지 말고 개나 고양이에 가깝다고 생각해 주십시오.

관리는 Dr. Y가 합니다

Dr. Y가 피트의 건강을 정비한다든지 지저분한 외장을 깨끗하게 세탁해 줍니다. 또한 가지고 온 물건의 격납이나 관리등도 하게 됩니다. 피트의 집에 상자는 50개까지 모아둘 수 있습니다. 또한 피트가 가지고 돌아온 것중에 필요없다고 생각되는 것은 원래 상태로 되돌릴 수도 있습니다. 다만 피트가 마음에 들어했던 물건을 되돌리면 화낼지도 모르겠습니다.

그리고 AI 칩에 대한 것인데 이것은 피트의 세계에서 매우 중요한 것이라고 합니다. 골덴피트이라는 신종의 피트을 만들기 위한 칩인 것 같습니다. 피트이 이것을 가지고 돌아오면 바로 AI 룸에 관리되게 됩니다. 그리고 또 하나의 중요한 이야기를 하지 않으면 안됩니다. 그것은 바로 피트가 인공지능이 때때로 당신의 가르침을 이해하지 못하고 혼란하는 일이 있다는 것이죠. 이럴 때는 집으로 돌아가 Dr. Y에게 돌아가 체크를 받으면 됩니다.

처음 피트를 기르는 당신에게

첫단추가 제일 중요합니다

피트와 함께 걷기 시작했다면 우선 피트를 연습 스테이지에 데리고 가도록 하세요. 이곳에는 각 스테이지마다 Dr. Y가 배치되어 있습니다. 기본적인 행동은 이 Dr. Y가 도와주어 피트에게 기억시킵니다.

피트에게 지시를 내려 Dr. Y를 만지게 하세요. 그다음은 메시지를 따라 피트에게 행동시키면 이 세계에서 살아남기 위한 최저한의 행동을 배우게 됩니다.

물론 갑자기 피트를 1~7까지의 월드로 또는 P-ZONE으로 데리고 가도 됩니다. 하지만 이 월드의 숫자는 의미없이 붙여진 것이 아닙니다. 숫자가 클수록 월드의 구조가 복잡하게 되어 있습니다. 막 태어나 아무것도 배우지 못한 피트에게는 조금 풀기 어려운 월드가 있을지도 모릅니다.

자습은 좋은 것일까요?

피트에는 자습의 기능도 부여되어 있습니다. 연습 스테이지를 끝낸 후 이 자습기능을 사용해 피트를 마음대로 걸어다니게 하는 것도 재미있는 일이겠죠. 하지만 막 태어난 피트는 어떤게 어떤 것인지 알지 못하기 때문에 처음은 이것저것 귀찮은 일이 일어납니다.

자습을 시킬 때에는 당신이 지켜봐 주면서 위험하다고 생각될 때는 도와줄 수 있도록 되어있지만 이런 것은 피트이 어느정도 길러진 후에서부터 해도 좋을지도 모릅니다.

피트과의 커뮤니케이션

피트에게 지시를 내릴 때에는 피트버튼으로 표시되는 커뮤니케이션 아이콘을 사용합니다. 지시아이콘을 사용해 피트을 특정한 아이템이나 생물체가 있는 곳까지 움직여 주세요. 피트는 지시관 곳에 도착하면 행동을 시작합니다.

예를들어 당신이 지시한 것이 에너지팩이었다면 먹는다라는 행동이 정답이겠지요? 그러니까 피트가 에너지팩에 대해 먹는다는 행동을 행하였다면 OK버튼으로 정답이라고 가르쳐 주십시오. 그러면 피트는 이 행동을 기억하게 됩니다. 반대로 아이템에 대해 틀린 행동을 취했다고 생각한다면 NO버튼으로 틀리다고 가르쳐 주십시오.

피트가 당신의 지시를 필요로 할때는?

스테이지에 따라서는 간단한 퍼즐 같은 장치가 있습니다. 예를들어 깊은 함정은 성장하지 않은 피트이라면 점프해서 넘어갈 수가 없습니다.

그럴 때 함정을 블럭따위로 채워버리면 건너갈 수 있게 되지만 막 태어난 피트에겐 그런 행동이 떠오르지 않습니다. 그런 퍼즐을 발견한다면 당신이 리드하여 피트를 블럭 근처로 데려 가주십시오. 그리고 피트가 일으키는 여러가지 행동을 보고 밀다 라는 행동을 하면 OK라고 해주면 됩니다. 이런 행동을 계속 반복해 가면 피트은 '블럭은 민다' 라는 것을 기억해 갑니다. 하지만 피트의 종류에 따라 기억력이 나쁜 경우도 있습니다. 초반에는 스위치를 작동하여 다리를 놓는다 라든지 에너지팩을 먹는다 등의 기본적인 행동을 확실히 기억시켜 주세요.

진퇴양난에 빠지면?

하지만 피트가 잘못된 행동을 하여 어떻게 해도 진행하지 못하게 된다면 크레인을 사용해 스테이지의 입구로 되돌려야 합니다. 이렇게 하면 처음부터 다시 시작할 수 있습니다. 몇번이고 구해준다면 분명 올바른 행동을 하게 될 것입니다.

피트를 기르자

피트의 신체 성장은

피트는 살아 있습니다. 그러므로 물론 성장합니다. 성장의 방법은 인간의 갓난아기와 거의 같습니다. 손과 다리에 힘이 붙고 신장이나 체중이 늘어납니다. 피트의 신체는 건강한 상태에 있고 확실하게 식사를 하고 손발를 제대로 사용함에 따라 성장해 갑니다.

막 태어난 피트에게는 무거운 것을 들거나 높고 먼곳에 점프하는 것 따위의 일은 너무나 벅찹니다. 하지만 이것은 신체가 성장함에 따라 가능하게 되어 갑니다.

행동에 정답은 없습니다

아이템에 대해 각각에게 가능한 것과 가능하지 않는 것이 있습니다. 하지만 이것이 정답이다 라는 것은 당신이 정할 일입니다. 예를들어 울타리가 쳐져 있는 곳에서 스위치를 눌러 문을 열고 진행하는 것은 물론 정답입니다. 하지만 담을 넘거나 담을 부셔버리거나 담을 가지고 돌아오는 것도 모두 정답이라고 할 수 있는 것입니다.

경험과 교육으로 피트의 뇌가 성장합니다

피트의 뇌는 보통의 생물과 마찬가지로 가르쳐 주고 경험함에 따라 성장해 갑니다.

피트는 말합니다

막 태어난 피트는 바부바부어라고 불리는 갓난아기의 말로 표현합니다. 하지만 성장하면 피트어라고 불리는 제대로된 언어를 구사할 수 있게 됩니다. 즐거워, 깜짝이야, 싫어 등의 감정을 구별하여 말할 수 있게 되는 것입니다. 특정의 행동을 행할 때 특정의 언어를 사용한다면 대성공. 당신의 피트는 훌륭하게 성장하여 피트어를 사용하기 시작한 것입니다.

피트의 인식력

이 세계에는 여러 가지의 아이템이 있지만 피트는 이것 모두가 서로다른 물건이라는 인식능력을 가지고 있지 않는 경우가 있습니다.

예를들어 둥근 에너지팩을 먹을 것 이라고 가르쳐 줍니다. 이 시점에서 피트는 둥근 것 모두가 에너지팩이라고 생각하게 될지도 모릅니다. 그렇게 되면 다음엔 어딘가에서 둥근 폭탄을 만났을 때 갑자기 먹으려고 했다가 쾅! 하고 터지는 잘못을 범하게 되는 경우도 있는 것입니다.

위험한 것은 체험하여 기억한다?

조금 불쌍하지만 한 번 뜨거운 맛을 보지 않으면 기억하지 못하는 경우가 있습니다. 다만 강렬한 느

PLAY STATION

낌은 피트의 머리속에 확실히 기억되기 때문에 같은 실수를 두 번다신 하지 않을 것입니다.

다른 행동을 기억시키고 싶을 때

특정의 아이템에 대해 이미 가르친것과 다른 것을 시키고 싶다? 피트는 행한 행동에 NO라고 대답하면 다른 행동을 취하지요. 다른 것을 기억시키고 싶을 때에는 새로운 액션에 OK라고 대답해 주세요. 조금 시간이 걸릴지도 모르지만 반드시 새로운 행동을 기억하게 될 것 입니다.

건강관리와 성격판단

피트가 위험해요!

피트가 걸어다니고 있으면 여러가지 일이 일어납니다. 위험한 아이템을 멋모르고 만져서 폭발하거나 너무 걸어서 배가 고파지고 힘들게 다녀 피곤해 질 때도 있습니다.

피트의 상태는 아무리 먼곳에 떨어져 있더라도 Dr. Y가 모니터하고 있습니다. 피트의 완력이나 각력은 물론 배가 고픈지, 피곤하진 않은지, 무엇을 하고 싶어 하는지, 어떻게 하려하고 있는지, 어떻게 생각하고 있는지 등을 Dr. Y가 체크하여 그 결과를 화면 아래의 헬프 아이콘에 송신합니다.

특히 극단의 공복이나 피로가 엄습하면 실신해 버리므로 주의가 필요합니다. 에너지팩도 더 이상 없고 눈에 띄지도 않는 등의 경우가 발생하면 우선 크레인을 사용해 집으로 불러주세요. 당신의 에너지팩은 집으로 돌아오기만 하면 보충받게 됩니다. 또한 Dr. Y가 피곤해하고 있을 때는 스타트 버튼을 눌러주거나 집으로 돌아가게 하세요.

피트가 이상해요!

피트가 갑자기 헤롱헤롱 취한 듯이 걷기 시작했다? 게처럼 이상한 움직임을 보이고 있다? 왜인지는 모르지만 황색이나 흑색의 버섯이나 꽃을 먹으면 그렇게 되는 모양입니다. 일정시간이 지나면 치유되며 몸에 해가 없으므로 이런 것을 반복해도 문제는 없습니다. 하지만 이상한 피트을 보고싶지 않은 당신이라면 위험으로부터 피트을 멀리 떨어지게 해주십시오.

피트의 행동은 부모와 직결

피트는 당신의 지시를 배워갑니다. 당신이 피트에게 OK라고 답해주면 피트에게는 그것이 정답의 행동이 되는 것 입니다.

당신의 피트가 꽃을 꺾어 집으로 돌아오려 하고 있습니다. 여기서 당신이 OK라고 한다면 당신의 피트는 마음씨 고운 피트가 되는 것입니다. 집안의 창고는 금새 꽃천지가 되어버리겠지요. 만약 꽃을 차는 행동에 OK를 한다면… 꽃을 볼때마다 발로 차버리는 난폭자가 되어버리지요. 피트의 성격이나 행동은 부모인 당신에 의해 크게 변화해 간다는 것입니다.

피트에게는 싫어하는 것도 있어요

아이템이나 생물에 따라선 피트에게 해를 끼치는 것들이 있습니다. 한 번 피트가 어떤 것에 대해 무서워, 싫어 라는 인상을 가지면 또다시 그 아이템 또는 비슷한 물건을 보았을 때 싫어하면서 접근하지 않으려 합니다. 어떻게 해서라도 피트을 그 물체에 접근시키기 위해서는 몇번이나 끈질기게 지시해야 할 필요가 있습니다.

시키는대로 따르지 않아요

잘 관찰해 보니 피트의 코가 빨갛게 되어 있다. 아무리 말해도 말을 듣지 않는다… 그럴때의 피트는 기분이 나쁜 상태입니다. 몇번이고 몇번이고 지시하거나 피트의 호출을 계속해서 무시하면 피트는 말안듣는 나쁜아이가 되어갑니다.이럴 때에는 얼마나 당신이 피트를 사랑하고 있는지 계속해서 표현해 줍시다. 당신의 마음이 피트에게 닫는다면 분명 기분이 풀어질 것입니다.

집으로 돌아가고 싶어

배고프지도 피곤하지도 않은데 갑자기 프로펠러를 꺼내 집으로 돌아가려는 피트. 피트가 무서워 하고 생각하는 아이템은 없는지요? 또는 벌써 피트가 즐겼던 스테이지에 있는건 아닌가요? 대부분의 경우 다음 스테이지로 인도한다면 함부로 돌아가거나 하진 않지만 아무리 해도 말을 듣지 않으면 우선 집으로 데리고 돌아와 주세요.

어두운곡, 아니면 같은곡만 들어요

피트는 그때의 성격이나 몸상태에 따라 손에 들은 BGM-CD로부터 좋아하는 것을 골라서 듣습니다. 어두운 음악을 좋아하고 같은 것 밖에 듣지 않을 때에는 분명 지쳐 있을 것입니다. 이럴 때는 착해 착해를 해준다든지 에너지팩을 주거나 피로를 풀게 해준다면 곡의 선택이 달라질 것입니다.

이상한 나라의 피트

석상에 이끌려 꿈의 오아시스로

월드4의 남서쪽에는 오아시스가 있다고 전해집니다. 피트의 석상이 있는 스테이지에서 솔직한 마음으로 진행하고 있다면 그곳에 갈 수 있다는 전설이 있답니다.

부서진 피트의 집에는

다른 피트가 살고 있었을까요? 부서진 피트의 집은 월드5의 북동쪽에 있습니다. 여기에는 쉽게 손에 넣을 수 없는 어떤 것이 있는 것 같지만… 그곳에 가기 위해서는 그 바로전의 스테이지에서 어떤 것을 하지 않으면 안되는 것 같습니다. 의미있어 보이는 스위치를 찾아 봅시다.

특별한 숨겨진 통로

월드 3와 7에는 어떤 조건을 만족시켰을 때 통과할 수 있게 되는 숨겨진 통로가 있는 것 같습니다. 월드3의 숨겨진 통로는 월드중앙의 회오리 물살에서부터 나타난다는 이야기가 있습니다. 그리고 월드7의 숨겨진 통로는 2개 존재하는 듯 합니다. 서쪽의 탑 남쪽의 탑을 제패하였을 때 각각 나타난다고 전해지지만…?

월드 6은 깜깜한 암흑?

월드 6의 지하스테이지는 처음 컴컴해서 아무것도 보이지 않습니다. 하지만 북동쪽의 물회오리를 빠져나가 지하1층의 어딘가에 라이트의 스위치가 있는 것 같습니다. 또한 겉보기엔 막힌길로 보이는 장소에는 별이나 하트 다이아의 장식이 중요한 힌트로 되어있는 것 같습니다.

월드 7의 AI 칩이없다?

우선 처음 이 스테이지에 들어왔을 때를 생각해 주십시오. AI칩을 지키려고 숨겨놓은 피트의 상이 어딘가로 날아갔지요? 기억하고 있나요? 이 상을 모두 제자리로 돌려 놓으면 AI칩이 있는 섬으로의 통로가 열립니다. 그런데 월드7에는 3개의 탑이 있습니다. 자유롭게 걸어 다니는 다른 월드와는 달리 이곳에서는

서쪽탑 → 남쪽탑 → 동쪽탑의 순으로 진행할 수밖에 없습니다. 각각의 탑의 최상층에 있으면 다른 탑으로 건너갈 수 있게 됩니다.

P-STAGE와 P-ZONE과 월드9의 관계

각 월드의 오토맵을 보아 주십시오. 이곳저곳에 P라고 쓰여있는곳이 있지요? 이것은 P-STAGE라고 불리는 특별한 스테이지입니다. P-STAGE는 2종류가 있어서 한가지는 관문으로써의 P-STAGE, 그리고 한가지는 보너스의 세계인 월드9로의 통로입니다.

관문으로써의 P-STAGE는 월드 5·6·7에 각각 한군데씩 모두 3군데가 있습니다. 또한 보너스의 세계에의 통로가 되는 P-STAGE는 P-ZONE이외의 모든 월드에 있습니다. 어떤 경우도 P-STAGE 내에 서있는 간판에 쓰여진 숫자와 같은 P-ZONE스테이지를 클리어하면 앞으로 진행할 수 있게 됩니다. 즉 P-ZONE을 피한다면 앞으로 진행하지 못하게 되는 곳도 있다는 말입니다.

그리고 월드9에는 매우 희귀한 아이템이 잔뜩 있으므로 부디 P-ZONE을 제압하여 월드9에 들려보십시오. 희귀한 아이템은 모아도 좋지만 그 자리에서 사용해 버려도 좋습니다.

부서진 Dr. Y가 있다?

월드7의 어딘가에 겉보기엔 괜찮은 듯 하지만 사실은 폭주하고 있는 Dr. Y가 있습니다. 즉 부서진 Dr. Y지요. 어째서 이런 것이 있는지는 알 수 없지만 결코 그가 하는 말을 믿어서는 안됩니다.

● 피트 세계의 친구들

피트세계에는 여러가지 생물들이 살고 있습니다. 왠지 모르게 피트에게 붙어다니는 것 또는 방해하는 것 어째서 있는지 알 수 없는 것 등 그 생태계는 비밀에 싸여 있습니다.

삐요꼬의 알
삐요꼬의 알. 따뜻하게 품어주면 병아리가 태어나는 듯 하다…

삐요꼬
이 세계에 잔뜩 살고 있는 새. 이래뵈도 어른새이다. 병아리(=삐요꼬)와는 다르다

개구리 아저씨
점핑플래쉬 시리즈에서 특별참가

츄츄새
경계심이 강하여 무언가가 접근하면 난리법석을 떤다

키위
점핑플래쉬 시리즈에서 특별참가

프레이트거북이
물건을 태우고 옮기는 것을 좋아하는 것 같다. 손님이 오지 않을 때는 가만히 있는다

모그모그
어느쪽이라 말할 것 같으면 개에 가까운 두더쥐라 할 수 있다. 인간같은 성격이지만 꼬맹이 같다는 소문도

연탄벌레
위에서 보면 머리가 연탄처럼 보인다

위험위험벌레
사막 등에 있으며 건드리면 가시로 찔러오는 위험한 벌레

올챙이
주로 수중에서 산다. 개구리 아저씨와 무언가의 관계가 있다

민달팽이
어둡고 지저분한 곳에 산다. 보통 피트는 이것을 싫어한다

고릴라본
드러밍을 하며 감격하고 너무 감격하면 폭발해버리는 일도 있다

입큰이
이름대로 큰 입을 가진 새. 취미는 무엇일까?

슬라임
민달팽이의 한종류. 매우 냄새가 나는 듯 하며 보통 피트는 이것을 매우 싫어한다

폭탄군(흑)
폭탄처럼 생긴 생물이지만 위험 할때는 확실히 폭발한다

폭탄군(적)
폭탄군의 근친종. 만져도 만지지 않아도 폭발하는 것 같다

심벌아저씨
시끄럽게 심벌을 울린다. 그 소리에 본인이 기절해 버리는 일도

병아리전차
병아리의 모습을 한 전차. 이세계 최강의 생물로 매우 위험하다

피트벌
가까이 가면 빠르게 도망가는 보기싫은 녀석

탄포폰
민들레의 씨처럼 생겼지만 새인 것 같다

지장
지장석상처럼 생긴 이상한 생물

새
날아야만 한다는 생각에 빠져있는 것 같다

코인벌레
항상 코인을 돌리고 있다. 만지면 멈추는 듯하다

● 피트 세계의 아이템

피트세계에 존재하는 아이템은 각각 여러가지 역할을 가지고 있습니다. 어떤 행동을 취하면 좋을지 지 피트에게 여러 가지 액션을 취하게 해서 무언가를 일으키는지 관찰해 봅시다.

워프통신
집으로 돌아오는 직전에 있는 스테이지 워프 할 수 있는 통로

과로회복팩
이걸 먹으면 피로가 완전히 없게 된다

외장디스크
옷이 들어 있다. 이 세계에는 40종류 이상의 옷이 존재한다

Dr. Y
피트에게 도움을 주기위해 설치된 보조 유틸리티

연격통로
스테이지 사이를 연결하는 통로. 동서남북이 표시되어있다

파워팩
먹으면 완력이나 각력이 올라간다. 효력은 그 스테이지 내뿐. 먹는 타이밍이 중요

BGM-CD
BGM이 들어 있다. 이 세계에는 11종류의 BGM이 존재한다

AI 칩
골든피트를 만들기 위한 바츠라고 불려지는 칩

크레인
피트을 스테이지의 입구 또는 집으로 되돌리기 위한 도구

스위치
다리를 내려놓는다든지 폭탄을 폭발 시킬 때의 도구.

?박스
? 박스를 엎으면 무언가가 나온다. 꽝도 있는 것 같다

집
피트가 사는 집. 휴식하거나 아이템을 모으는 장소

에너지팩
피트의 식량. 스테이지에 떨어져 있는 것은 회복력이 작은 경우도 있다

보물상자
장비바츠가 들어있다. 장비파츠는 세계에 7개 존재하는 것 같다

블럭(청)
대부분 방해가 되는 장소에 있다.
제일 가볍다

블럭(적)
청색블럭보다 무겁지만 황색보다는 가볍다

점프대
그 위에 타면 자동적으로 피트를 날려버린다

버섯(적)
먹을 수 있는 버섯

대변
누구의 대변인지는 알 수 없다. 당연하지만 대개 피트는 이것을 매우 싫어한다

블럭(황)
제일 무거운 블럭

폭탄바위
지뢰가 숨겨져 있는 바닥. 피트는 보통 이것을 마루와 구별하지 못하기 때문에 인도가 필요하다

버섯(청)
불결한 냄새가 나는 버섯

폭탄
스위치를 누르거나 직접 때리면 폭발한다. 위험하지만 폭발시키는것에 의해 아이템을 이동시키거나 장해물을 파괴한다

다리
스위치를 때리면 내려가거나 올라간다

꽃
피트가 매우 좋아하는 꽃. 피해를 끼치는 꽃도 있다

버섯(황)
먹으면 취하게 되는 버섯. 검은색도 마찬가지의 효과를 낸다

항아리
깜짝 놀라게 하면 내용물을 토해낼 경우가 있다

PLAY STATION

월드별 공략

연습월드

WORLD-0

①

게임이 시작되면 피트에게 명령을 내려 서쪽으로 보냅시다. 이곳이 바로 연습월드.

피트가 프로펠러를 꺼내 집으로 돌아가려 하는데 이럴때는 빨리 피트버튼을 눌러 지시 아이콘을 선택해 중앙에 있는 Dr. Y를 지정해 주면 피트가 여러가지 행동을 취한다. 이중에서 때리거나 발로 차는 것이 나오면 OK. 여기서 부터는 Dr. Y의 설명에 따라 기본적인 행동을 배워야 한니다.

이곳에서 배우는 행동은 아주 원시적인 '먹다' '가지다' '때리다' '밀다' '스위치조작' 정도로써 확실하게 가르쳐 주는 것이 좋다. 중간에 등장하는 나무는 흥미없게 만드는 것이 좋으며 대변은 한두번 먹으면 절대 상대하지 않게 된다. 반정도는 스위치를 조작하거나 블록을 밀어 길을 만들며 지나가는 것이다. 마지막에 있는 가짜 AI 칩을 얻은 후 진행하면 연습 스테이지도 끝이다.

먹는 것은 기본중의 기본

아이템은 가지다에 OK

장애물을 부숴라

월드 1

이곳은 피트의 집 서쪽에 있다. 녹색의 평원으로 구성되어 있으며 별다른 어려운 문제는 없다. 이곳에서는 연습 스테이지에서 배운 것들을 확실하게 확인시켜주는 것이 중요하다. 꽃 나무 알 등을 만났을 때 어떻게 대처하는지 플레이어가 가르쳐 줌에 따라 피트의 성격이 형성되어 가므로 주의하자.

워드내에는 많은 먹을 것이 있는데 무조건 많이 먹어두는 것이 피트의 성장에 도움이 된다. 중간쯤 가면 남쪽으로 갈라지는 길이 나오는데 여기는 월드9로 이어지는 워프존으로 아직 올 필요가 없다. 두번째 갈림길에선 ?상자가 나오는데 이것은 뒤집어 버리면 되지만 아직은 힘이 모자라다. 우선은 항상 ?를 보면 뒤집도록 교육시켜 두자. 우선은 북쪽으로 올라가 외장디스크를 얻은 뒤 AI칩이 있는 곳으로 향하자. 중간에 확장팩이 들어 있는 푸른 상자가 나오는데 팔힘이 모자르는 현시점에선 가지고 갈 수 없으므로 우선은 항상 볼 때마다 가지고 가게끔 교육시켜두자.

마지막 부분에는 항아리가 나오는데 이 항아리는 깜짝 놀라게 하면 월드내의 제일 안쪽에 있는 AI 칩을 얻게 되면 집앞으로 돌아오자.

참고로 이 월드내에 있는 장비파츠는 완력3에서 가질 수 있다.

외장디스크
장비파즈
WO로
P-ZONE
워프존
BGM-CD
W9-A
AI-CHIP

빨간 버섯만 먹자

이것을 마시면 각력이 잠시 올라간다

폭탄이 터지면 이렇게…

스위치를 이용해 전구를 모두 켜자

?상자는 뒤집어라

아직은 열수 없는 푸른상자

항아리의 비밀

월드2

버섯이 많이 자라고 있는 월드. 버섯은 빨간 것 외에는 먹지 말자. 노란색이나 파란색 꽃도 등장하는데 역시 먹지 않도록 교육시키자. 조금 진행하다 보면 스위치와 다리가 나오는데 만약 물에 그냥 빠져버리면 나오지 못하게 되므로 주의하자. 월드내의 어딘가에는 폭탄도 있는데 건드렸다가는 터져버리므로 주의하자.

이 워드 내에는 붉은 블럭이 있는데 이것은 완력이 성장하지 않았다면 밀 수 없다.

그러므로 행동에 많은 제한을 받게 될 것이다. 블럭을 밀지 않고 담을 뛰어넘어가도 되지만 이것역시 각력이 따라주지 않으면 불가능 하다. 우선은 서쪽에 있는 AI칩을 목표로 하자. 만약 완력이 2를 넘었다면 서쪽 부분으로 갈 수 있을 것이다. 서북쪽에는 장비용 아이템이 있는데 이것을 나타나게 하려면 4개의 스위치를 모두 작동시켜야 한다. 누르는 스위치만 제대로 가르쳐 주면 P-ZONE에 도전할 만하다.

W9-B로
W2-1로
WO로
WORLD2-0
W2-0
WORLD2-1

월드3

많은 나무가 등장하는 맵으로 본격적으로 복잡해 진다. 물에 빠지면 나올 수 없지만 각력이 3이 되었다면 걱정할 필요 없다. 여기서부터는 노란색 블럭도 나오는데 이것은 완력3이 아니면 밀 수 없다.

그러므로 처음엔 동쪽으로 진행해야 할 것이다. 동쪽으로 진행하다 보면 색이 약간 다른 나무를 발견하게 되는데 이것은 밀면 부서진다. 동북쪽에는 점프대가 있는데 이곳에 있는 AI칩은 가짜이다. 동쪽을 지나 중앙의 노란 블럭이 있는 스테이지를 거쳐 서쪽으로 건너가면 AI 칩이 있는 곳까지 갈 수 있다. 이 도중에 폭포뒤를 지나게 되는데 폭포뒤의 붉은문을 밀면 폭포가 사라지고 그안에 외장디스크가 나타난다.

어쨌든 아직은 능력이 떨어지므로 우선은 AI칩을 노리자. 가는 도중에는 파란색 ?가 등장하는데 역시 완력이 높아져야 한다. 노란색 블록을 밀 수 있게 되면 훨씬 쉽게 진행해 나갈 수 있는 맵이다. 여러가지 신기한 생물들이 많이 있어 모으는 것도 재미가 된다. 특히 올챙이를 보관해 두면 개구리가 된다고 한다. 이곳에서는 각력을 높여 두어야 P-ZONE을 클리어할 수 있다.

WORLD3-0
W9-C로
P-ZONE
외장디스크
W3-1
AI-CHIP
WO로
BGM-CD
워프존
W3-0
WORLD 3-1

이 나무는 밀면 부숴진다

여기서 점프할 수 있다

월드4

3단계의 사막으로 구성되어 있는 월드. 당연하지만 숫자가 커질수록 계속 복잡해져 간다. 월드전반에 걸쳐 파이프라인과 송전탑 등이 설비되어 있는데 폭발하는 물체가 많다. 그러므로 잘 지도해 주지 않으면 금방 검게 타버리고 만다. 적어도 각력과 완력이 4는 되어야 제대로 플레이가 가능하다.

4-1쪽에 AI칩이 있으며 4-2쪽에는 외장아이템과 CD가 있을 뿐이다. 서남쪽에 가보면 4개의 석상과 선인장이 떨어지는 곳이 있는데 선인장 4개를 모두 부순 후 다른 곳에 갔다 다시 돌아오면 석상들이 밀려나가 부서지고 길이 생겨 점선으로 연결된 스테이지로 진행할 수 있게 된다.

월드5

눈으로 뒤덮힌 스테이지. 엄청나게 많은 워프존이 존재하기 때문에 길을 잃기 쉽다. 그러므로 항상 셀렉트 버튼으로 위치를 확인하면서 탐험하자.

피트에 따라서 추위에 약하거나 열에 약한 것 등이 있으므로 얼음조각이나 눈사람을 건드려 보면 자신의 피트가 추위에 강한지 알아볼 수 있다. AI 칩을 얻기 위해서는 중앙 부분에서 동쪽으로 다리를 건너가야 한다. 그러므로 여기서도 워프존을 이용해 뱅뱅 돌아야 할 것이다. 하지만 여기서부터는 노란 블럭을 밀지 못하면 진행이 불가능하므로 월드1의 장비용파츠를 얻어 장비하여 완력을 높여두어야 한다. 5-2의 상자가 있는 곳에 도착하면 상자는 없고 석상만 두 개 있는데 이 두 개의 석상을 뒤집으면 상자가 내려온다.

여기서 P-ZONE을 위해 가르쳐 둘 것은 고릴라본을 피하는 것이다. 이를 위해서는 얼음조각을 무시하도록 만들어야 한다. 고릴라본은 자폭하기 때문에 가까이 있으면 매우 위험하다. AI칩을 얻기 위해서는 5-0의 북쪽 P존을 거쳐 워프통로를 이용해 중앙으로 나와야 한다.

감전주의

이 4개의 석상이 숨겨진 길의 열쇠

귀여운 눈사람

석상을 뒤집어라

월드6

귀신이나 비석이 즐비한 묘지 스테이지. 어두운 곳이 많으므로 불을 켜야 한다.

월드 5때처럼 빙빙 돌아가야만 AI칩을 구할 수 있다. 우선은 6-1로 가서 불을 켜야 한다. 그러면 하트모양의 막힌길을 지나갈 수 있게 된다. 불은 지도에 A표시가 된 곳에 있는 스위치를 조작하면 켜지며 이곳을 가기 위해서는 각력이 6 이상 되야 한다. 6-0의 북쪽에는 다이아몬드 스위치가 있는데 이것을 내리면 역시 막힌 길이 사라지게 된다. 6-1에서 불을 켠 후 갈 수 있는 곳을 돌아다니다 보면 별 스위치도 찾아 내릴 수 있게 된다.

이제 6-2로 향하자. 6-2의 북쪽에서 아이템을 얻으면서 남쪽으로 진행하면 워프장치를 이용해 AI칩이 있는 곳까지 갈 수 있게 된다. 장비용 파츠를 모두 모아와서 완력 각력이 5 이상이 된다면 별 어려움 없이 클리어할 수 있을 것이다.

다이아몬드 스위치

이 스위치를 조작하면 불이 켜진다

월드7

공장지대를 방불케 하는 월드. 월드 입구에 바로 AI칩이 있지만 아직은 얻을 수 없다. 들어가자마자 3개의 석상이 어딘가로 날아가는데 이것을 모두 제자리에 갖다 놓아야만 한다. 꽤 힘든 퍼즐이 많이 등장하므로 주의해야 한다. 3개의 석상은 7-4에 있으며 각각 다른 길로 가야 한다. 7-4에 마지막에 있는 스위치를 누르면 각각의 석상이 맨 처음으로 되돌아 갈 것이다. 시간만 있다면 별 문제없이 클리어 할 수 있다. 하지만 P-ZONE의 STAGE7을 클리어하기 위해서는 여러가지를 확실하게 가르쳐 두어야 한다. 7-2 에 있는 장비파츠는 3방향에서 한 번씩 와서 길을 만들어 두어야 그 모습을 나타낸다.

어디론가 날아가는 석상들

스위치를 내리면 석상이 되돌아간다

세 방향에서 한 번씩 와야 상자가 생긴다

P-ZONE

P-ZONE은 8번째 AI 칩이 있는 곳으로써 월드 8로도 불린다. 하지만 이곳이 나머지의 9개의 월드와 다른점은 플레이어가 전혀 피트에게 명령을 내릴 수 없다는 것이다. P-ZONE은 연습 월드부터 월드 7까지를 축소하여 한 번에 모아둔 것으로써 지도를 보면 알겠지만 한 소월드(스테이지)마다 대략 5~6개의 방으로 구분되어 있다. 지도의 스테이지 5를 보면 6개의 파란 화살표가 있다. 이것은 월드 5의 축소판이 6개의 방으로 구성되어 있다는 것이다. 각 소월드 사이에는 Dr. Y의 방이 있어서(녹색화살표) 그곳에 도착하면 그전까지의 스테이지는 클리어된 것으로 인식되어 가지 않아도 되게 된다. 반대로 생각하면 다시는 못가게 되는 것이다.

P-ZONE을 클리어해야 하는 이유는 두 가지 있다. 한 가지는 처음에 이야기했듯이 마지막 AI칩을 얻기 위해서 이며 두 번째는 덤인 월드 9에 가기 위해서이다. 소월드 사이에 있는 Dr. Y에 가면 팻말이 돌다가 멈추는 것을 볼 수 있다. 이것이 바로 각 월드에 있는 P룸의 봉인이 풀리는 것이다. 쉽게 말한다면 만약 플레이어의 피트가 P-ZONE의 스테이지 2까지 클리어하고 3에서 막혀서 집으로 되돌아 왔다면 월드1과 월드2의 P자가 쓰여진 방을 통해 월드 9로 갈 수 있다는 것이다. 월드 9에 대한 설명은 다음에 나온다.

P-ZONE을 클리어하기 위해서는 각 소월드(스테이지)에 나오는 문제들을 모두 해결할 수 있도록 피트가 성장해 있어야 한다. 여기서 주의할 것은 피트가 기억력이 나쁜 경우 월드 1정도에서 나온 문제는 월드 4쯤 가면 까먹을 수도 있다는 것이다. 그러므로 항상 P-ZONE에 도전할 때는 어떤 문제가 나오며 나의 피트는 이 문제를 해결할 수 있는지 알아두어야 한다. 각 소월드에서 필요한 피트의 능력과 문제해결능력 그리고 권장 클리어 월드는 다음과 같다.

STAGE 0 - 완력 각력 1 이상 월드 1 클리어 이후 푸른 블럭밀기 벽부수기 붉은 스위치를 이용해 다리놓기
STAGE 1 - 완력 각력 1 이상 월드 2 클리어 이후 막대기 스위치의 조작 다리놓기 벽부수기
STAGE 2 - 완력 각력 2 이상 월드 3 클리어 이후 푸른 스위치 누르기 적색 블럭 밀기 붉은스위치누르기 벽부수기
STAGE 3 - 완력 각력 3 이상 월드 4 클리어 이후 붉은 스위치로 다리놓기 높은곳 점프 벽부수기 녹색나무밀기 붉은 블럭 밀기 푸른 스위치누르기
STAGE 4 - 완력 각력 3 이상 월드 4 클리어 이후 푸른스위치 철조망부수기 막대스위치 이용하기 붉은 스위치 누르기 벽 부수기
STAGE 5 - 완력 각력 4 이상 월드 5 클리어 이후 푸른 블럭 밀기 푸른 스위치 누르기 붉은 블록 밀기 거북이 타고가기 고릴라본 피해가기
STAGE 6 - 완력 각력 5 이상 월드 5 클리어후 병아리전차 피하기 전등켜기
STAGE 7 - 완력 각력 5 이상 월드 6 클리어후 벽부수기 송전탑부수기 붉은 스위치 조작하기 연탄구멍벌레 없애기 전기줄 부수기 전기 흐르는 전기줄 피하기 폭탄군 피해가기

월드9

월드 9는 제대로 된 월드가 아닌 덤 같은 존재이다. 월드 1~7까지를 돌아다니다 보면P라고 써진 팻말이 빙글빙글 돌고 있는 방이 있는데 바로 이곳을 지나면 월드9로 갈 수 있다. 월드9는 각각 독립되어 있으며 그 안에는 희귀한 아이템들이 준비되어 있다. 흥미가 있으면 가봐도 좋지만 가지 않아도 무방한 곳이다.

골든피트의 탄생

8개의 AI칩을 모두 모으면 골든피트가 완성되고 현재까지 길러온 피트의 능력치와 오차율 좋아하는 것 등이 표시된다. 그 내용은 다음과 같다.

腕力 : 완력	脚力 : 각력
耐久力 : 내구력	體重 : 체중
身長 : 신장	受容性 : 수용성
氣性 : 기성	感受性 : 감수성
感性 : 감성	行動力 : 행동력
許容性 : 허용성	
アイテム印象學習err : 아이템 인지학습 에러율	
アクション學習err : 행동 학습 에러율	

이 화면이 지나간 후 Dr. Y가 새로운 피트로 바꾸고 싶다면 5번째 칸에 새로 생기는 명령어인 '新ピット'를 선택하라고 한다. 이것을 선택하면 드디어 자신의 2호피트를 기르게 된다. 이 녀석은 처음부터 성격을 플레이어 마음대로 정할 수 있다. 성격은 모두 20항목으로 5단계로 조정할 수 있다. 성격설정 외에도 노멀이나 파워풀(パワフル)의 2타입을 고를 수 있다. 둘다 외관상으로는 별 차이가 발견되지 않지만 노멀은 최초의 피트와 같으며 파워풀은 완력2 각력3으로 출발한다. 하지만 그만큼 키우기 어려울지도 모른다. 성격설정이 끝나면 이제 황금색의 골든피트로 게임을 즐길 수 있게 된다. 성격설정에 나오는 20개의 항목은 다음과 같다.

드디어 8개의 AI칩을 모두 모았다

골든피트의 탄생

光る物が好き?: 빛나는 것을 좋아하는가?
食るもことがすき?: 먹는 것을 좋아하는가?
な模様も平氣?: 이상한 생김새도 괜찮은가?
頑固? : 완고한가?
丸い形は好き? : 둥근모양이 좋은가?
やさしい? : 마음씨 고운가?
人工物はすき? : 인공물을 좋아하는가?
神經質? : 신경질적인가?
な形がすき? : 이상한 형태를 좋아하는가?
現實的? : 현실적인가?
臭いに敏感? : 냄새에 민감한가?
積極的? : 적극적인가?
音には神經質? : 음악에는 신경질적인가?
好奇心が旺盛 : 호기심이 왕성한가?
强い刺激は平氣?: 강한 자극도 괜찮은가?
臆病? : 아픈가?
熱いのは平氣? : 뜨거운 것도 괜찮은가?
甘えん坊? : 응석꾸러기인가?
冷たいのは平氣? : 차가운 것도 괜찮은가?
わがまま? : 제멋대로?

PLAY STATION

초보 모험가들의 반짝이는 모험 스토리

네오루드

어드벤처 풍의 던전 롤플레잉 게임이 등장했다. 던전은 주로 수수께끼를 푸는 것으로 구성 되어 있으며 그 난이도가 그리 높지 않기 때문에 초보자들도 감각을 익혀 가면서 재미있게 플레이할 수 있을 것이다. 중간중간에 캐릭터들의 액션도 꽤 귀엽기 때문에 보는 이를 즐겁게 해 준다. 문제가 있다면 내용이 너무 어설프고 짧기 때문에 고연령층은 정을 붙이기 힘들다는 것이다.

■제작사: 테크노소프트
■장르: 리딩 RPG
■발매일: 97년 4월 25일
■발매가 : 6,800엔

항목	평가
그래픽	★★★
조작감	★★★★
스토리	★
연출	★
사운드	★★★
소장가치	★

기본편

서장

그것은 작긴 했지만 운명의 시작이었다. 그것을 알았을 때는 모든 것이 끝난 다음이었지만 그래도… 우리들의 새로운 날들의 시작이었다. 처음은 이런 풍으로…

긴 세월 속에 쓸쓸하게 묻혀져 간 유적의 제단. 저 멀리 머리 위의 하늘을 대륙선이 천천히 날아간다. 조금씩 들려 오는 주음기관의 소리.

'제국제의 지오로아인가? 골동품 이군? 저건'

'그래? 잘도 아는데? 루프레인'

'역시 원공적'

'윽'

그것은 잘 알려진 유적중 하나… 여태까지 수많은 모험자들이 발을 들여놓아 가치가 나가는 물건은 거의 아무것도 남아 있지 않는다는 곳이었다.

'하지만 걸어서 올 수 있는 유적이라곤 이곳뿐이니까 말이야'

'대륙선이 있다면 또 모르지만 말야…'

틸의 말을 듣고 아리아가 한숨을 쉰다. 대륙선은 진정한 모험자로써의 증표. 이것 때문에 그들은 완벽하지 못한 것이다.

'누군가 들어간 흔적이 있는데… 여기에 둘, 세명정도인가?'

유적의 입구를 조사하던 루프레인의 말에 아리아가 민감하게 반응한다.

'그렇다면 서둘러야지. 자! 둘다 따라와!'

'알았어요~~'

'좋아… 가자구!'

서서히 열리는 유적의 문. 그것이 우리들의 새로운 날들의 시작이었다.

등장인물

틸 웨이로드
ティル ウェイロード

북쪽 변경의 무사 가문 웨이로드 가의 적자. 어릴 때부터 검술을 배워 어느 정도의 힘을 키운 16세때 '모험자로써 명성을 드높이고 오거라'라는 명을 받고 강제적으로 고향을 떠나게 되었다.

짧은 여행 속에서 아리아와 루프레인이라는 동료를 얻었지만 철없는 언동과 천부적 멍청함으로 항상 아리아에게 혼나고 있다. 현재 17세로 조부모와 여동생이 있다.

아리아 하이랜드
アリア ハイランド

대륙 중앙의 대유적 카스랜드에서 살고 있는 노술사에게 그 재능이 발견된 소녀. 어린 시절부터 강한 마력으로 몇가지의 법술을 깨우칠 것이라고 촉망받아 수행의 날들을 보내고 있었다.

하지만 노술사를 잃은 후 그 개방감에서 수행도 적당히 하게 되고 결국은 틸과 알게 되어 모험자가 된다. 파티의 유일한 마법사로 현재 16세.

루프레인 로제
ルーフレイン ロゼ

중남부의 공항 마을에서 태어나 원래는 대륙선의 선원을 했었다. 불량 친구들과 작은 배로 공적을 하고 있었지만 결국은 진짜 공적단과 만나 격렬한 공중전을 펼치고 그 결과 격침되고 만다.

하지만 운 좋게 살아남아 각지를 떠돌아다닐 때 틸 아리아와 만나 모험자가 된다. 선상에서 단련한 체술과 탁월한 도적의 기술을 겸비하고 있다. 3명 중 제일 냉철함을 가지고 있지만 사실은 최연소의 14세.

조작법

십자키	커서의 조작
START	포즈
□	카메라 시점 전환
×	커서의 유도
△	아이템 박스의 표시
○	결정
L2	커서의 가속
L1 R1	캐릭터 체인지

전투시스템

전투는 캐릭터들의 임의에 의해 자동적으로 진행된다. 플레이어가 할 것은 아주 기본적인 조작 뿐으로 전체적으로 전투가 어렵지 않기 때문에 가만히 있어도 별로 문제가 되지 않는다. 전투가 시작되면 플레이어가 명령하고 싶은 캐릭터에게 커서를 놓은 후 공격·방어·도망 중 한가지 명령만 시켜 놓으면 된다. 만약 다른 캐릭터에게 명령시키고 싶은 경우 커서를 해당 캐릭터에 놓으면 그 캐릭터가 밝게 표시되어 명령 가능하게 된다. 적 캐릭터를 클릭하게 될 경우 그 캐릭터에 대해 공격이나 마법을 사용하게 된다. 스킬 게이지는 시간이 흐름에 따라 올라가는데 꽉 차게 되면 레벨이 하나 올라간다. 레벨이 1 이상이 되면 특수 공격을 사용할 수 있게 되는데 역시 캐릭터들이 자동적으로 사용한다. 만약 플레이어가 특수 기술을 사용하게 만들고 싶은 경우에는 레벨 표시를 클릭하면 된다. 캐릭터들의 통상공격시 공격 아이콘을 클릭해 주면 1.5배의 데미지를 주는 경우도 있다. 하지만 워낙 전투가 쉬우므로 걱정할 필요는 없다.

경험치에 대해서

경험치는 전투에서 얻는 것 보단 수수께끼를 풀 때 얻는 것이 훨씬 많은 비중을 두고 있다. 예를 들어 상자를 열어 아이템을 얻거나 열리지 않는 문을 열거나 할 때마다 경험치를 얻게 되는 것이다. 또한 메뉴얼에도 나왔듯이 캐릭터마다 리액션이 다르므로 최상의 선택을 했을 때 가장 많은 경험치를 얻게 되는 것이다. 경험치를 일정치 모으면 레벨이 올라가게 되고 그에 따라 최대 HP가 올라가거나 새로운 특수 기술을 얻게 된다. 전투에서 얻는 경험치는 자신보다 약한 적을 쓰러트릴 때는 약간의 경험치를, 자신보다 강한 적을 쓰러트릴 때는 많은 경험치를 얻게 되며 적을 빨리 전멸시켰을 때는 보너스 수치도 얻게 된다. 수수께끼를 풀어 얻는 경험치에는 4개의 랭크가 있어 이것으로 자신의 선택이 얼마나 참신한지 가늠해 볼 수도 있을 것이다.

아이템

이 게임에서의 아이템은 거의 대부분 자동적으로 사용된다. 아이템은 얻는 동시에 아이템 박스로 들어가며 장비품 등도 아이템 박스로 들어간다. 아이템에는 이름이 없으며 캐릭터마다 각각의 설명을 들을 수 있다. 전부 30개가 있다고 하며 전부 모으면 좋은 일이 생길지도…

회복 아이템이나 능력치 업의 아이템은 즉효를 나타내어 스턱할 수 없다.

기본 숙지사항

전투 전투의 기본은 방어. 방어로 스킬 레벨을 올린 뒤 공격하는 것이다. 조무래기들과의 싸움에서는 별로 신경 쓸 필요가 없지만 보스급과의 전투에서는 우선 방어로 레벨을 올린 뒤 높은 레벨의 특수공격을 퍼붓는 것이 중요하다. 또한 보스급들은 일격기가 많으므로 더욱 방어가 중요시된다.

탐험 탐험 던전 내에는 마크가 나타나지 않는 숨겨진 비밀이 많이 있다. 그러므로 이곳저곳 클릭해 보는 것이 좋다. 캐릭터마다 리액션 차이로 새로운 길을 알아내는 경우도 있으므로 여러가지를 시험해 보자. 또한 중간에 진행에 따라 후반부의 이야기 전개가 약간 달라지는 수도 있다. 탐험을 하다 보면 길이 잘 보이지 않는 경우가 있으므로 지도를 참조하고 항상 카메라 시점을 바꾸어 보자.

DISK2의사용 메모리 카드가 꽂혀 있는 상태로 DISK 2를 넣으면 그때까지의 사운드를 들을 수 있으며 비주얼 신도 볼 수 있다. 이 외에도 다른 메뉴가 생길지 모르므로 자주 넣어 보자.

PLAY STATION

화면구성

기본모드

해당 캐릭터의 레벨
해당 캐릭터의 경험치
클릭하면 해당 캐릭터로 체인지 된다
현재 남은 체력수치
현재의 체력과 최대치가 그래프로 표시된다
클릭하면 캐릭터마다 반응을 보인다
현재의 커서 위치
적캐릭터로 접촉하면 전투 화면으로 바뀐다
선택되고 있는 주인공이 대표로써 표시된다
클릭하면 아이템 박스가 표시된다
클릭하면 카메라 시점이 변한다

레벨 / 경험치 / 타 캐릭터 윈도 / HP수치 / HP 바

장치마크 / 커서 / 몬스터 / 카메라 변환 아이콘 / 아이템 윈도 / 주인공

전투모드

각 캐릭터의 이상 상태가 표시된다
각 캐릭터의 현재 행동 명령을 나타낸다
클릭하면 포즈가 걸린다
클릭하면 카메라 시점이 변한다
전부 모이면 스킬 레벨이 상승
특수공격의 레벨을 표시한다
이곳에 커서가 가면 선택 가능하게 된다
현재 HP와 최대 HP가 표시된다

행동방침 아이콘 / 스톱 아이콘 / 카메라 변환 아이콘 / 상태 아이콘 / 적 몬스터

스킬 게이지 / 스킬 레벨 / 선택 중이 아닌 캐릭터 / HP / 이탈 아이콘 / 공격 아이콘 / 방어 아이콘

분석편

연습던전

STORY LINE

틸과 아리아 그리고 루프레인은 걸어서도 갈 수 있다는 초보적인 유적에 들어갔다. 소문대로 내부에는 거의 이렇다 할 보물이 없었고 초보자인 그들도 쉽게 진행해 나갈 수 있었다. 한 통로에서 3인은 작은 보석을 발견하고 이것을 집었다. 하지만 이것은 함정이었다. 돌을 집자 뒤에서 집채만한 바위 덩어리가 굴러들어 왔고 이것을 피해 3인은 어떤 큰방으로 들어가게 되었다.

아리아 : 빨리 빨리!

루프레인 : …하아 장난이 아니군 정말…

??? : 잘도 이 장소를 발견해 냈군! 네녀석들 이름 조차 없는 어중이 모험자들이겠지?

틸 : 아아… 누난 누구?

림파이어 : 나로 말할 것 같으면 남쪽 하늘에 그 이름을 떨치는 여공적 림파이어 F 카루네아데스다! 그런데 너희들 그것도 모르고 온 거냐?

아리아 : 공적? 그딴 게 어째서 여기에 있지?

루프레인 : 앗!

림파이어 : 오! 네녀석은 알고 있나 보군?

틸 : 누군데?

루프레인 : 봐바… 요전에 근처 숲에서 대륙선들에게 격추되었다고

リムファイア そこ!! おまえらとうとう

여공적 림파이어

アリア

천정이 무너져 내린다!

하는…

아리아 : 그런 이야기도 있었어?

틸 : 헤… 격추되었는데도 살아 있었네? 다행이야!

림화이어 : 에잇!! 네녀석들 따위에게 동정받을 내가 아니다! 음기병 가이무리! 그리고 너희들 이 꼬맹이들을 해치워 버려!

부하들 : 예 두목님!

이리하여 3인은 림파이어의 부하와 음기병이라는 기계병과 싸우게 되었다. 하지만 그들은 예상외로 약하고 림파이어는 궁지에 몰리게 되었다.

림파이어 : 쳇… 네녀석들에게 당한 거라면…!

틸 : 우왓!

아리아 : 다 당신 뭐하는 짓이에요! 당신도 묻혀 버린다고요!

림파이어 : 얘들아, 걱정마라! 생매장 당해도 장의사쯤은 불러 주마!

루프레인 : 쳇 어쨌든 오늘 일은…

틸 : 그런 건 어떻게 되든 상관 없으니까 빨리 도망쳐!

ATTACK

간단한 던전으로 구성되어 있다. 2번 방의 1가지 비밀만 풀면 진행이 가능하며 중간에 3개의 아이템을 얻을 수 있다. 2번 방을 지나 보석을 얻으면 자동 진행이 되어 보스와 싸우게 된다. 그전에 세이브해 두는 것을 잊지 말자

입수가능 아이템 : 화염마도서 삿갓 보석

이렇게 스위치를 내리면

전사의 팔을 주목

던전 1

STORY LINE

림파이어의 함정으로부터 겨우 탈출한 3인은 마을로 돌아와 찾아낸 보석을 팔러 왔다.

상점에서 흥정하고 있는 3인

아리아 : 잠깐! 잘 좀 보라고요! 이쪽도 힘들게 노력해서 찾아온 거니까 말예요! 이게 어째서 딱잘라 2만 골더밖에 안 주는거죠?

주인 : 글세… 이 흠집과 상처 그리고 여기와 여기… 모두 생각해 보면 대강 2만 골더… 많이 쳐준다 해도 2만 500골더 정도라구.

틸 : 와! 더 쳐 준다구요?

아리아 : 뭐야 500 더 쳐준다구 좋아 하는 거야? 그 정도는 한끼 식사로 땡이라구!

이때 한 청년이 가게문을 열었다.

주인 : 어서오세…

알 수 없는 남자 : 너희들… 모험자이지?

알 수 없는 남자의 등장

아리아 : 믿을 수 있다고 생각해? 그… 노룬게스트라는 사람의 말

틸 : 대륙선이 잠자고 있다는 유적… 의 이야기?

루프레인 : 과연 어떨까… 뭐 별로 알려지지 않은 유적이라는 것만으로도 가볼 가치는 있는 거 아냐?

틸 : 응… 하지만 대륙선이 정말로 있다면 좋겠는데…

아리아 : 그렇다면 수많은 곳을 돌아다니고 훨씬 큰 일도 할 수 있을텐데…

루프레인 : 그 전에 실력이나 키우라구…

새로운 유적으로 떠나는 3인

이리하여 3인은 노른게스트가 이야기한 유적에 잠입하였다. 유적 내부는 전과 비교할 수 없을 정도로 복잡하였다. 도중에 쓰러져 있는 2명의 사람을 만나 봄으로써 유적 내에 또다른 침입자가 있다는 것을 알아냈다. 탐험을 계속하던 3인은 큰 광장 같은 곳으로 나오게 되었다.

루프레인 : 앗!

림파이어 : 앗! 으… 너희들 나를 따라온 거냐!?

아리아 : 다… 당신 분명 림파이어?

루프레인 : 살아 있었군.

림파이어 : 에잇! 네녀석들이 살아남았는데 나만 바보같이 죽을 것 같냐! 가라 얘들아! 그리고 새로운 나의 부하 음기병 바도움이여!

이리하여 일행은 다시 림파이어의 부하들과 싸우게 되었다. 하지만 역시 그들은 약했고 패배한 림파이어는 도망가 버렸다.

또 다시 만난 림파이어

림파이어 : 으으… 이 유적에 잠들어 있는 대륙선! 너희들에게는 절대 넘겨주지 않겠다!

틸 : 봐! 역시 있다구 대륙선은.

루프레인 : 음…

아리아 : 또 여기 무너져 내리는 건 아니겠지?

ATTACK

중간 중간에 몇 개의 분기가 있지만 전체적으론 모두 도는 것이 좋다. 34번 방에서 숨겨진 통로를 이용하게 되면 진행을 빨리 할 수 있다.

입수가능 아이템 : 동화, 아부라게, 헤머, 제리, 사과그림책, 태양의 메달, 열쇠따는 도구, 인형, 오른손용 장갑, 공격용 장갑, 파이프, 가족사진, 보검

1. 오른쪽과 정면에 문이 한 개씩 있다. 3방향의 벽에는 모험자의 수칙 5가지가 적혀 있지만 별로 중요하지는 않다. 상자 안에는 불의 주문서가 들어 있다. 정면 오른편의 동그란 스위치는 함정이므로 만지지 말자.

2. 방안의 구석에는 영웅기사록의 석상이 3개가 있다. 반대편의 문은 열리지 않으며 그 오른쪽에는 글이 적혀 있다. '전사의 팔이 길을 나타낸다…' 이것과 문 오른편의 스위치를 조합하면 답은 간단하다. 6개의 스위치중 중앙에 있는 4개만 내리면 되는 것이다.

스위치를 조작하면 밝아진다

1. 방안에 들어가면 자동적으로 아리아가 마법을 사용하여 불을 켠다. 하지만 이것으론 부족. 어둡지만 밝은 곳을 클릭하면서 진행하자. 중간쯤 가면 스위치가 있는데 아리아로는 움직일 수 없다. 이 스위치를 조작하면 방안이 환하게 되지만 맞은편의 2개

이 방에 꼭 먼저 들르자

의 길이 생겼다 사라졌다 한다. 우선은 방안을 밝게 하여 문 ㉮로 나가 아이템 2개를 얻은 후 다시 어둡게 하여 문 ㉯로 진행하자.

2.통로를 지나다 보면 뒤에서 적이 따라온다. 여기서는 자동적으로 도망가게 되는데 계단을 오르다 보면 스위치가 두 개 있는 것을 볼 수 있다. 이 두 개의 스위치 중 위에 있는 것을 누르면 적을 떨어트려 경험치를 얻게 된다. 그후 다시 뒤로 돌아가 아이템을 입수하자.

이 스위치를 눌러라

3.방안에 들어가면 맞은편에 여우의 석상이 있고 돌 위쪽에 통풍구가 있는 것을 발견할 수 있다. 여기서는 우선 여우석상을 조사하고 그 아래에 있는 제단을 조사한 후 루프레인으로 다시 제단을 조사하면 된다. 다른 캐릭터로 할 경우에는 여우의 말을 들을 수 없다. 여우에게서 정보를 들은 뒤 계속해서 돌을 클릭하면 통풍구가 열리고 이곳을 통과하면 훨씬 빠른 길을 찾아낼 수 있다.

여우의 가르침

4.서재에 도착하면 우선 세이브를 한 뒤 아리아로 서재를 모두 조사하라. 그러면 경험치와 아이템을 얻을 수 있다. 그후 서재 쪽에서 아리아로 상자를 조사하면 적이 나와 놀라게 되는데 이때 서재를 무너트리면서 새로운 길을 발견하게 된다. 서재를 무너트리기 전에 반드시 아이템을 얻어 두는 것이 좋으며 상자를 열 때 방향을 주의하자. 벽에는 벽화도 걸려 있다.

서재를 이용해 길을 만들자

5.돌 사이를 뛰어 넘어가야 한다. 하지만 부서지는 돌이 있으므로 주의하는 것이 좋다. 또한 오래 밟으면 부서지므로 빠른 행동을 요한다. 아래로 떨어지면 × 지점으로 가게 된다. 뛰기 전에 서재에서 반드시 세이브 해 두는 것이 좋다. 이곳을 통과하면 로프가 있는 방까지 한 번에 갈 수 있다.

6.방안에 상자를 적이 지키고 있는데 이 녀석은 꽤 어렵다. 그러므로 루프레인으로 바꾼 뒤 상자를 클릭하면 루프레인이 상자를 가져다준다. 이 안에서는 열쇠를 얻을 수 있다.

가까이 접근하면 공격해 온다

7.벽에서 화살이 계속 나오는데 이것은 바로 옆에 있는 석상을 밀면 된다. 맞은편에 있는 여러 개의 로프를 하나씩 당기다 보면 문이 열리며 회복할 수 있는 곳으로도 가게 된다. 위에 있는 상자는 서재의 방으로 직접 와야 얻을 수 있다. 하지만 그리 중요한 아이템은 아니다.

석상을 이용하자

8.방안에 두 개의 보물상자가 있지만 적이 이것을 지키고 있다. 적을 쓰러트린다해도 루프레인의 열쇠따는 도구가 없으면 상자를 열 수 없으므로 우선은 포기하자. 오른쪽의 경사는 루프레인만이 올라갈 수 있다. 맞은편을 조사하다 보면 벽이 가짜라는 것을 알게 되어 건너편으로 갈 수 있게 된다.

루프레인으로 클릭하면 된다

9.요정들과 이야기 한 뒤 중앙에 있는 샘물을 조사하면 체력을 회복시킬 수 있다. 요정 중에는 심심해하는 요정이 있는데 그녀에게 책을 읽어 주면 아이템을 얻을 수 있다. 하지만 아직은 사과 그림책밖에 없으므로 읽어 주지 않는 것이 좋다.

요정들에게 책을 읽어 주자

10.어떤 사람과 기계가 쓰러져 있다. 사람을 조사하다 보면 오른손용 장갑을 얻을 수 있다. 그외의 것들도 조사해 두자.

기절한 사람을 조사하자

11.상자가 멀리 떨어져 있다. 얼핏보면 못 건너갈 것 같지만 아리아나 루프레인을 이용해 벽에 있는 말을 읽으면 건널 수 있게 된다. 세이브 포인트도 이용하자. 하지만 반대쪽 통로로는 나갈 수 없다. 여기서 아이템을 얻은 후 8번 방으로 다시 돌아가 아이템을 얻자

보이지 않는 바닥

12.아주 큰 문이 있지만 조사해도 열리지 않는다. 하지만 루프레인을 이용하면 문을 열 수 있다. 단 태양의 메달이 있어야 한다. 안으로 들어가면 보스와 싸우게 된다.

루프레인으로 문을 열자

13.사진을 얻은 후 앉아 있는 남자에게 아리아 틸순으로 말을 걸자

던전 2

STORY LINE

림파이어를 물리친 일행들은 유적의 더 깊은 곳을 탐험했다. 그리고 마침내 격납고로 보이는 곳을 찾아냈다.

노른게스트 : 음 왔군…

루프레인 : 아! 있다 있다! 정말이라구!

틸 : 헤에… 흰 대륙선인가…

아리아 : 하지만 이거 정말 움직…

소녀의 소리 : 당신들! 어째서 내 몸을 멀뚱멀뚱 쳐다보고 있는 거예요? 정말!

드디어 찾아낸 대륙선

루프레인 : 오오 뭐야 뭐야!

아리아 : 에또 에또 정령이나 주인이나 언령들에게 명하노니 이상한 소리는 사라지거라!

소녀의 소리 : 뭐가 이상한 소리예요! 저예요 저! 전 프리메일 당신들의 눈앞에 있잖아요!

틸 : 눈앞이라니… 이 대륙선?

아리아 : 정말로?

프리멜 : 뭐예요? 믿지 못하겠다는 거예요?

틸 : 우 움직였다!

아리아 : 대륙선이야… 분명…

루프레인 : 좋아 네… 네녀석이 정말로 대륙선이라면 우리들과 함께 밖으로 나가지 않을래?

프리메일 : 밖이라면 바깥 세상?

아리아 : 그래그래! 이런 곰팡이 냄새나는 곳에서 자는 것 보단 훨씬 훨씬 재미있을 거야 분명!

프리메일 : 싫어요! 그렇게 말하고 나를 다시 싸우게 만들 생각이죠!

나타난 디어브로스

아리아 : 에?

프리메일 : 자 오너라! 주음장 디

아브라스!!

틸 : 우 우앗!

루프레인 : 뭐 뭐야 이건?

프리메일 : 디아브라스! 이 거짓 말쟁이들을 해치워 버려요!

오해한 프리메일은 디아브로스라는 기계수를 불러냈고 3인은 이를 물리쳤다. 일행이 정신을 차린 곳은 프리메일의 내부였다.

여기는 어디?

틸 : 여기는?

루프레인 : 유적… 은 아닌 것 같은데 어디야? 여긴.

아리아 : 하늘 위?

프리메일 : 정말! 멋대로 들어오지 말아요!

아리아 : 네가… 프리메일?

프리메일 : 그래요 그리고 이곳은 나의 세계… 말하자면 마음속이란 거죠.

틸 : 마음속?

아리아 : 마음속이라면서 어째서 여자아이가 된 거지?

프리메일 : ……. 내 귀여움을 바보같은 당신들이 이해하려고 하면 이렇게 되는 거예요. 불만 있어요?

이 아이가 프리메일?

루프레인 : 호오 그래?

프리메일 : 뭐… 뭐예요 그 눈은? 정말! 당신들 따윈 이제 몰라요! 영원히 이 성을 떠돌아다니든지 맘대로 해요! 흥!

틸 : …사라졌어 그 아이. 괜찮아?

아리아 : 좋을 리 없지만… 어때?

루프레인 : 흥이라… 하하하!

ATTACK

던전1에 비해서는 몇 복잡한 편이다. 큰 수정구슬이 있는 방이 갈림길로써 두 방향 다 가보는 것이 좋다.

입수가능 아이템 : 씨앗, 열쇠의 마법서, 달의 메달, 그림책, 소환마법서

BOSS
10
8
9
1
2
7
START
4
3
5
6
S

보통문 / 루프레인, 아리아로 여는문 / 특수한 장치
T 보물상자 / S SAVE 포인트 / R 회복 포인트
1~10 방번호

1. 방의 맞은편에 꽃이 심어져 있다. 이곳을 틸로 조사하면 벌이 나와 틸이 난리를 펴 꽃과 싸우게 되어 길이 생기고 씨앗도 얻게 된다.

천방지축 틸

2. 중앙에 큰 수정이 놓여 있다. 이것을 루프레인으로 조사하면 수정구슬을 밀어 길을 만들 수 있다. 그 후 중앙의 구멍을 틸로 조사하면 밑으로 빠지게 된다. 왼쪽에 있는 문은 주문서가 있으면 열리지 않는다. 중앙의 구멍으로 빠지면 3번 방으로 떨어지게 된다.

수정을 밀어 굴리자

3. 떨어지자 마자 독에 빠지게 된다. 오른편에는 스위치가 있는데 이것을 2번 연속 조작하면 깨끗한 물이 나온다. 그후 바닥의 파란색 블럭을 밟으면 물이 파랗게 변하는데 이 물을 조사하면 HP가 회복된다. 오른편의 방으로 들어가기 위해선 루프레인으로 방을 열어야 한다.

4. 방에 보물상자가 있지만 블럭이 막고 있어 집을 수 없다. 하지만 제일 바깥쪽에 있는 돌을 밀면 상자를 열 수 있다.

5. 사이클롭스가 돌아다니고 있기 때문에 아래로 내려가지 못한다. 하지만 루프레인을 이용해 적을 클릭하면 루프레인이 전에 얻은 씨앗을 던져 적을 잠재워 지나갈 수 있게 해준다.

6. 중앙의 높은 곳에 상자가 있지만 용암으로 둘러싸여 갈 수가 없다. 하지만 루프레인이 있다면 양쪽에 있는 회색 돌을 모두 들 수 있다. 회색 돌 2개를 모두 들어 던진 뒤 중앙의 상자를 밀면 계단처럼 되서 상자를 얻을 수 있을 것이다. 또한 회색돌을 들면 오른편에 있는 문으로 들어갈 수 있다. 맞은편의 문을 열려면 틸로 상자를 모두 부숴야 한다. 여기서 얻는 열쇠의 마법서를 이용하면 아리아로 열리지 않던 문을 열 수 있다. 오른편 문 역시 루프레인만이 열 수 있다.

사이클롭스를 클릭하자

돌을 들어 던져라

7. 바닥을 밟으면 위로 뛰어올라 ☆표가 있는 곳으로 떨어진다.

8. 7방향에서 들어오면 돌을 밀어 용암 위에 길을 만들 수 있다. 이것을 하지 않아도 점프로 뛰어 넘어갈 수 있다. 단 7번 방향에서 아래로 뛰어내려 갈 수는 없다.

돌을 밀어야 한다

9. 왼쪽의 문은 루프레인만이 열 수 있다.

10. 방안의 책장을 조사하면 두 개의 아이템을 얻을 수 있다. 또한 벽에 걸려있는 거울을 각 캐릭터로 한 번씩 조사하면 경험치를 얻을 수 있다.

거울을 조사하자

11. 중앙의 제단에 올라가면 혼이 나타난다. 아리아로 혼과 계속해서 이야기하면(제단에 올라 혼을 부른 뒤 석판을 클릭) 턴 언데드의 주문서를 찾아서 자신을 해방시켜 달라고 한다. 턴 언데드의 주문서는 던전3에서 얻을 수 있다.

마도사의 영혼

12. 바닥에 있는 S.A.V.E의 문장을 순서대로 누르면 중앙에 SAVE 포인트가 생긴다. 맞은편의 문은 달의 문장을 이용해 열 수 있다. 문을 열고 들어가면 이벤트가 일어나며 보스와 싸우게 된다.

바닥을 순서대로 밟아라

던전 3

STORY LINE

프리메일이 사라진 후 일행들은 대륙선 내부를 탐험했다. 내부에도 수많은 함정과 비밀이 있었지만 3인은 어떻게든 그것을 헤쳐 나갔다. 그리고 그들은 큰문을 열고 나가게 되었다.

습격당하는 공적들

부하 : 두목님 도망치십시오! 으으악!

림파이어 : 으으!

아리아 : 매직미사일!

림파이어 : 너희들은?

루프레인 : 이야기는 나중에! 자 간다!

림파이어 공적단의 위기시에 나타난 3인은 기계병을 쓰러트리고 그녀와 부하들을 구해 주었다.

도와주러 온 3인

림파이어 : 네녀석들… 나를 도와주고 어쩌자는 거지? 이런 짓해도 대륙선은 넘겨주지 않는다구!

아리아 : 그런 꼴로 잘도 말하네요

림파이어 : 너희들…

틸 : 그럼 조심해요.

림파이어 : 이런… 엄청난 빚이군 이거야말로.

ATTACK

후반부에 나오는 달 별 해의 조각이 꽤 성가시다. 달과 해의 방은 계속 들러야 하므로 막혔다 싶으면 그곳으로 가자. 턴언데드의 마법서를 얻은 후에는 던전2로 돌아가 아리아의 새로운 지팡이를 얻도록 하자.

입수가능 아이템 : 수정나무의 문장, 턴언데드의 마법서

1. 내부로 들어오면 어두운 것을 알 수 있다. 우선 양쪽의 등같은 것을 조사하면 불이 켜지고 그후 중앙에 있는 문을 조사하면 길이 생긴다.

우선 불을 켜자

2. 방안으로 들어가면 거안석이 둥둥 떠 있다. 방의 양쪽 벽에는 무언가가 적혀 있는데 아리아로 둘다 조사하자. 그후 루프레인으로 거안석을 클릭하면 바로 전에 얻은 수정을 이용해 문을 열게 된다. 이 수정은 게임 후반에 다시 찾게 된다.

아깝지만 수정을 우선 포기

3. 방의 중앙에 사과가 놓여 있다. 푸른색을 제외한 나머지 사과는 HP회복과 동시에 약간의 경험치를 주므로 모두 먹자. 우선은 오른쪽 문은 무시하고 맞은편의 문으로 들어가서 4번방 쪽으로 진행하자.

4. 방안에 들어오면 돌이 5개 있는 것을 발견할 수 있다. 중앙의 벽에는 무언가 써 있는데 이것을 읽으면 돌굴리기 미니 게임을 즐길 수 있다. 게임은 간단하다. 돌을 타이밍에 잘 맞추어 적들을 올라오지 못하게 하는 것이다. 이런 함정을 3개 통과하면서 진행하다 보면 ☆표로 가게 되어 나무의 문장을 얻게 된다. 캐릭터마다 돌을 굴리는 속도가 다르므로 주의하자. 되도록 제일 왼편의 돌로 적을 죽이는 것이 편하다.

돌을 열심히 굴려라

거안석들을 속이는 루프레인

5. 방에 들어가면 3마리의 거안석이 등장한다. 왼쪽으로 가려하면 돌을 떨어트려 문을 막는다. 그후 루프레인으로 거안석을 클릭하면 알아서 오른편 문으로 빠져나간다.

6. 바닥에 태양의 조각상이 있지만 우선은 아무 소용 없다.

조각상을 조사하면 길이 생긴다

7번 방으로 가자. 그후 다시 이곳에 오면 길을 하나 더 만들 수 있다. 물 속에서는 제한 시간이 있으므로 아리아로는 절대 물로 들어가지 말자.

7. 수마가 떼거지로 있기 때문에 진행하지 못한다. 다시 6번 방으로 돌아와 중앙에 있는 태양의 조각상을 조사하면 8번 방으로 가는 길이 생긴다. 수마가 없어진 뒤 9번 방 쪽에서 오면 턴 언데드의 마법서를 얻을 수 있다. 이것을 가지고 던전2의 마법사를 구해 주면 지팡이를 얻을 수 있다.

8. 맨 끝에 있는 달모양 조각을 클릭하면 이야기할 수 있다. 달에게서 부탁을 받은 후 5번 방으로 가자. 5번 방에 도착하면 거안석이 정지되어 있는 것을 볼 수 있다. 하지만 왼편의 돌을 밀려 하면 힘이 딸려 밀리지 않는 것을 알 수 있다. 그후 다시 8번 방으로 와서 달과 이야기하면 힘을 얻게 된다. 다시 5번 방으로 가서 돌을 밀고 진행하자. 달에게 두 번째로 말을 걸 때는 아리아로 걸자.

말하는 달 조각상

돌을 또 밀자

9.중앙의 바위를 밀면 두 개의 별조각 중 한 개를 구해낼 수 있다.

10.이곳에 두 번째 별조각이 있다. 두 개의 별조각을 모두 구했다면 8번 방으로 가서 달과 이야기 한 뒤 6번 방으로 가서 태양조각을 클릭하면 물이 모두 사라진다. 그후 7번 방으로 가면 진행할 수 있게 된다. 7번 방의 마지막 문은 알아서 해결되므로 클릭만 하자. 이곳을 지나면 보스와 싸워야 한다.

태양도 말을 한다

마지막 던전

ティル　戦争してんのかな、この絵?

벽화의 방

STORY LINE

대륙선 내부를 계속 탐험하던 3인은 깊숙한 곳에서 벽화가 그려져 있는 중심부로 들어가게 되었다. 그곳에는 3인을 이곳으로 불렀던 노른게스트가 있었다.

아리아 : 왠지… 이상한 방이네?

틸 : 전쟁하고 있는 건가? 이 그림.

??? : 이것은 고대의 전쟁…

틸 : !?

노른게스트 : 우리들 주음문명을 멸망시킨 전쟁의 아주 일부분을 그린 것이다.

아리아 : 당신은 분명…

노른게스트 : 보거라! 여기를.

루프레인 : 이건… 대륙선? 프리메일?

ルーフレイン　へっ、こうなったら意地でも手に入れてやるぜ!

프리메일의 최종병기

노른게스트 : 정확하겐 그 동형선들이다. 이 배들은 모두 여기에 그려진 전쟁 속에서 사라져 갔다. 어떤 것은 빛 속으로 산화되어 가고 어떤 것은 어둠 속으로 빨려 들어가고… 프리메일은 그런 배들 중 한척… 내가 만들어 낸 최후의 대륙선이다.

틸 : 에또…

아리아 : 그게 언제적 이야기죠?

노른게스트 : 그래… 이별의 공전을 수천 주기 되돌아가야 할 아주 먼 과거의 일이다.

루프레인 : 정말이야?

노른게스트 : 하지만 저 배… 프리메일은 마지막 전쟁을 두려워해 자신의 마음속으로 도망가 버렸지. 그래서 나는…

프리메일 : 주인님! 주인님이 이 녀석들을 여기로 불러들인 거로군요! 어째서…

노른게스트 : 확실히 모험자들을 이곳으로 불러들인 것은 나다… 그리고 단지 3명으로 이곳까지 도착한 이 자들이야 말로 너의 새로운 승무원으로 어울린다.

프리메일 : 주인님…

노른게스트 : 하늘의 꿈 진실의 하늘… 선택하거라 프리메일… 나의 아이여!

프리메일 : 그러니까… 그러니까! 이렇게 약한 녀석들을!

루프레인 : 윽! 말도 안되는 변명이야… 마음만 있으면 힘으로도 너를 빼앗을 수 있다구!

프리메일 : 나는 나보다 약한 것들을 태운다는 거 절대로 받아들일 수 없어! 증명해 보겠어 주인님이 인정한 당신들의 힘.

틸 : 강한지 약한지는 잘 모르겠지만… 함께 가자 프리메일 혼자일 때보다… 분명 외롭지 않게 될 거야.

프리메일 : 그딴 거… 그딴 거 몰라!

루프레인 : 쳇! 이렇게 된다면 기분 나빠서라도 손에 넣고야 말겠어!

이렇게 되서 3인은 프리메일이

ルーフレイン　大陸船の中か・・・

여기는?

불러낸 최종 병기와 싸우게 되었다. 최종 병기는 변신까지 해 가며 그 힘을 자랑했지만 3인이 힘을 합하자 쓰러져 갔다.

아리아 : 여긴…

루프레인 : 대륙함의 내부인가…?

틸 : 아마도 여긴… 프리메일 그 아이의 내부야.

프리메일 : 그래요 잘 아네요? 오빠.

아리아 : 프리메일?

루프레인 : 좋아 태울 생각으로 변했나 보군?

손을 잡는 두사람

프리메일 : 나보다 강하다면 태운다고 말했죠… 하지만… 정말로 나… 동료들과 싸우지 않아도 되는 거죠?

아리아 : 음… 뭐 네 친구인 대륙함은 힘들게 찾지 않으면 발견되지 않을 거라고 생각되.

루프레인 : 엄청나게 오래전 일이잖아? 걱정할 필요 없다구.

프리메일 : 그런가… 밖에는 오빠들처럼 이상한 사람들이 잔뜩 있나요?

아리아 : …뭐라구?

프리메일 : 그럼 조금은 재미있을지도 모르겠네?

틸 : 자 가자! 프리메일

ATTACK

적들의 레벨이 꽤 높아진다. 특히 갑옷 기사들은 매우 강하다. 던전도 길고 복잡하게 변해 있으므로 주의하자. 마지막 보스는 한 번 변신하는데 공격력이 꽤 강하고 끈질기다. 아리아는 방어만 하다가 스킬 레벨이 5가 되면 공격으로 전환해 소환마법으로 공격하자. 나머지 캐릭터들도 방어를 적절히 사용하면서 높은 레벨의 기술을 사용하는 것이 효율적이다.

입수가능 아이템 : 틸의 검, 붉은 구슬, 푸른 구슬, 엄청나게 큰 열쇠, 푸른색 문장

PLAY STATION

보통문 / SAVE 포인트 / 특수한 장치 / 회복 포인트 / 보물상자 / 1-12 방번호

1. 방 위에 푸른색과 붉은색의 블럭이 잔뜩 깔려 있다. 이 블럭들은 서로 반대 색깔끼리 당긴다. 그러므로 빨간 블럭에 탔을 때는 푸른 블럭을 클릭하고 푸른 블럭에 탔을 때는 빨간 블럭을 클릭해야 한다. 양쪽 모퉁이를 순서대로 가면 3번 전투하게 되고 모두 이기면 중앙으로 갈 수 있게 되어 털의 새로운 검을 얻게 된다. 만약 블럭간 이동이 잘못되었을 경우 지도의 ×표시로 떨어지게 되므로 주의하자.

바닥을 확인한 수 클릭하자

2. 두 개의 스위치와 두 개의 문이 각각 있다. 정면의 문을 열면 몬스터가 나오는데 털로 보물을 클릭하면 경험치와 함께 적을 없앨 수 있게 된다. 왼쪽의 스위치는 자꾸 되돌아가는데 루프레인으로 조사하면 건너갈 수 있게 해준다.

루프레인은 역시 도둑 출신

3. 이 방의 바닥에는 마법진이 그려져 있는데 아리아가 이곳에 오면 워프가 가능하며 나머지 캐릭터들은 HP가 10 회복된다. 방 안에는 두 개의 상자가 있는데 하나는 열려 있다. 안쪽의 상자를 3명으로 열려 하면 열리지 않으며 이때 뒤에서 적이 나타난다. 녀석을 물리친 뒤 중앙에 있는 상자를 클릭하면 상자가 닫히면서 반대쪽 상자가 열리고 안에서 붉은 구슬을 얻게 된다.

4. 이 방 역시 바닥에 마법진이 그려져 있다. 2개의 상자는 각각 루프레인의 도구나 아리아의 마법으로 열어야 한다.

5. 방의 안쪽에 열쇠가 있지만 엄청나게 많은 적이 막고 있다. 적을 한곳으로 모이게 한 후 열쇠를 얻도록 하자. 적들과 부딪히면 HP가 소모되지만 적도 사라지게 된다. 이것을 이용하자. 적을 최소한 없애면서 열쇠를 얻으면 많은 경험치를 얻게 된다.

6. 중앙에 있는 구조물을 아리아로 조사하면 벽에 있는 블럭이 잠시 나왔다 들어간다. 이것을 타이밍에 맞추어 누르면 불덩이를 맨 끝까지 보낼 수 있어 문이 열린다. 하지만 문이 열리면서 수마떼들이 나오므로 주의하자.

타이밍이 중요

7. 정면에 있는 구멍에 아까 얻은 열쇠를 사용하여 문을 열자.

8. 4방향에 해 달 땅 하늘의 블럭이 있다. 이것을 모두 밟으면 새로운 아이템을 얻게 된다. 중앙에 있는 블럭들을 밟을 때마다 적이 생기고 파워업 되므로 중앙으로만 지나가서 피해를 최소화시키자.

블럭을 모두 밟으면?

9. 좁은 곳에서 와르르 적들이 몰려나온다. 거대 기사와는 전투해야 하며 나머지들은 닿을 때마다 데미지를 입는다. 최소한의 피해를 입을수록 얻는 경험치가 많다.

돌과의 대화

10. 9번 방과 마찬가지로 한 번에 끝까지 가면 엄청난 경험치를 얻는다.

11. 중앙에 있는 문장을 손에 넣으면 문이 닫힌다. 그후 문을 조사하다 보면 문이 말하며 무엇인가를 물어 봐 오는데 지금은 풀 수 없으므로 우선 8번 방까지 되돌아오자. 그후 태양의 블럭 위에 올라가면 아리아가 새로운 작전을 짜게 된다. 이제부턴 한 캐릭터씩 돌아가면서 각각의 블럭 위로 올라가면 된다. 4개의 블럭이므로 한명은 두 개를 올라가야 할 것이다. 이것을 잘 기억해 두었다가 다시 11번 방에 와서 물음에 답하자. 물음에 답하는 것은 캐릭터만 지정해 주면 자동으로 된다. 만약에 제대로 안될 경우 얼른 돌에 클릭하여 다른 캐릭터로 답해 보자. 필자의 경우 순서대로 털 아리아 루프레인 아리아 순이었다.

다시 블럭 위로 올라가자

12. 중앙에 크리스탈 비슷한 것이 있으며 그 아래에 제단이 있다. 이곳을 루프레인으로 조사하면 색돌을 꽂는데 그후 크리스탈을 클릭하면 회복이나 세이브를 할 수 있다.

13. 아리아로 두 번 클릭하면 천의 문장을 이용해 길을 만든다. 이곳을 지나면 이벤트가 일어나고 마지막 보스와 싸우게 된다.